
金田工房X角丸圆
讲萌系美少年造型
[日] 金田工房 角丸圆／编著
日本漫画大师倾情奉献
萌系美少年漫画造型表现的权威指南
本书适合初、中级读者以及专业人士
日本漫画大师讲座
9.
萌系美少年造型
"技法圣经"
独家揭秘众多绘师的主题插图创作思路和表现要点
萌系美少年脸部和身体的绘制
解析原创人物的萌态表现诀窍
萌系主题插图赏析及上色详解



萌系美少年的造型技法入门宝典！

- 介绍S · M · L三种类型美少年的特征
- 剖析凸显美少年萌态的五大要点
- 运用“男性脸部辅助线”和“身体平衡部件”绘制美少年
- 收录上色案例步骤详解和彩图赏析

特别收录：萌系美少年的手部造型
Q版人物的画法和情感表现
插图作者的介绍

日本漫画大师讲座 9.

金田工房 X 角丸圆

萌系美少年与萌系美少女虽然同为萌系角色，但是由于性别的原因在漫画绘制表现技巧上有明显的差异。本书将在尽可能照顾到读者偏好的前提下，将萌系美少年的绘制技巧与表现萌点介绍给大家。

本书是金田工房老师和角丸圆老师精心编著的漫画技法完美教程，全书用生动而精致的图例讲述塑造萌系美少年的知识点，并辅以简明扼要的图注，将最实用、最根本的技巧直观展现出来。不仅可以使读者深入了解绘制萌系人物的技法关键点，还能直观感受到漫画创作高手的绘制思路和表现手法。这些讲解包含了创作者们大量的创作绘画心得，相信本书能够为广大动漫爱好者提供有益的学习参考。





策划编辑 / 白　峥　唐丽丽
责任编辑 / 郭　光
封面设计 / 六面体书籍设计
唐　棣　姜懿针苏

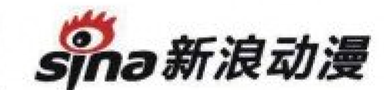
上架建议：动漫—卡漫技法
ISBN 978-7-5153-1298-9



定价：39.80 元







版权登记号：01-2012-8279

图书在版编目（CIP）数据

金田工房和角丸圆讲萌系美少年造型 /（日）金田工房，（日）角丸圆编著；徐建雄译. —北京：中国青年出版社，2012.11

（日本漫画大师讲座；9）

ISBN 978-7-5153-1298-9

I. ①金… II. ①金… ②角… ③徐… III. ①女性－漫画－人物画－绘画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2012）第 283290 号

策划编辑：白 峥 唐丽丽
责任编辑：郭 光
封面设计：六面体书籍设计
唐 棣 姜懿针苏

书 名：**日本漫画大师讲座❾金田工房和角丸圆讲萌系美少年造型**
编 著：（日）金田工房 角丸圆

出版发行：中国青年出版社
地 址：北京市东四十二条 21 号
邮政编码：100708
电 话：(010) 59521188 / 59521189
传 真：(010) 59521111
企 划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

印 刷：利丰雅高印刷（深圳）有限公司
开 本：787 x 1092 1/16
印 张：11
版 次：2013 年 4 月北京第 1 版
印 次：2013 年 4 月第 1 次印刷
书 号：ISBN 978-7-5153-1298-9
定 价：39.80 元

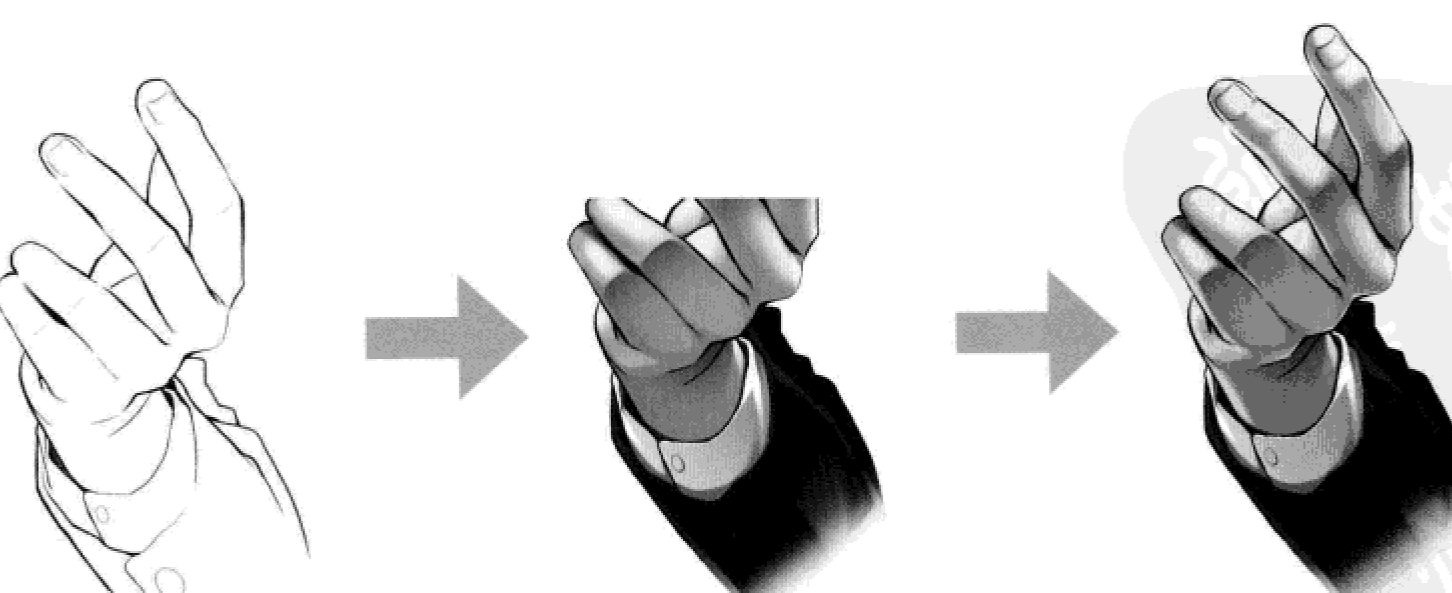
金田工房×角丸圆

讲萌系美少年造型

[日] 金田工房 角丸圆／编著
徐建雄／译

日本漫画大师讲座 9





1 线稿

2 涂上基本肤色后再画出受光面和阴影面。

3 画出反光效果，使画面有立体感。

中青雄狮
中国青年出版社

手部的绘制应考虑三个面

颜色与形状不可分离





男孩子的手比女孩子的手立体感更强。因此，不仅要运用线条，还要运用色彩来加以表现。

给手部上色时，可大致分为受光面、阴影面和反光面三个面。

受光面

阴影面

受光面

阴影面 2

阴影面 1

受光面

阴影面 1

反光面

阴影面 2

先涂好基础肤色，然后再涂上阴影，最后在与受光面相反的一侧绘制反光面。由于对比度的关系，反光面看上去要比受光面更亮一些。

将整个手部当作一个立体造型。

受光面

阴影面 1

画手的各个部分时，不要忘了三个色面！

反光面

阴影面 2

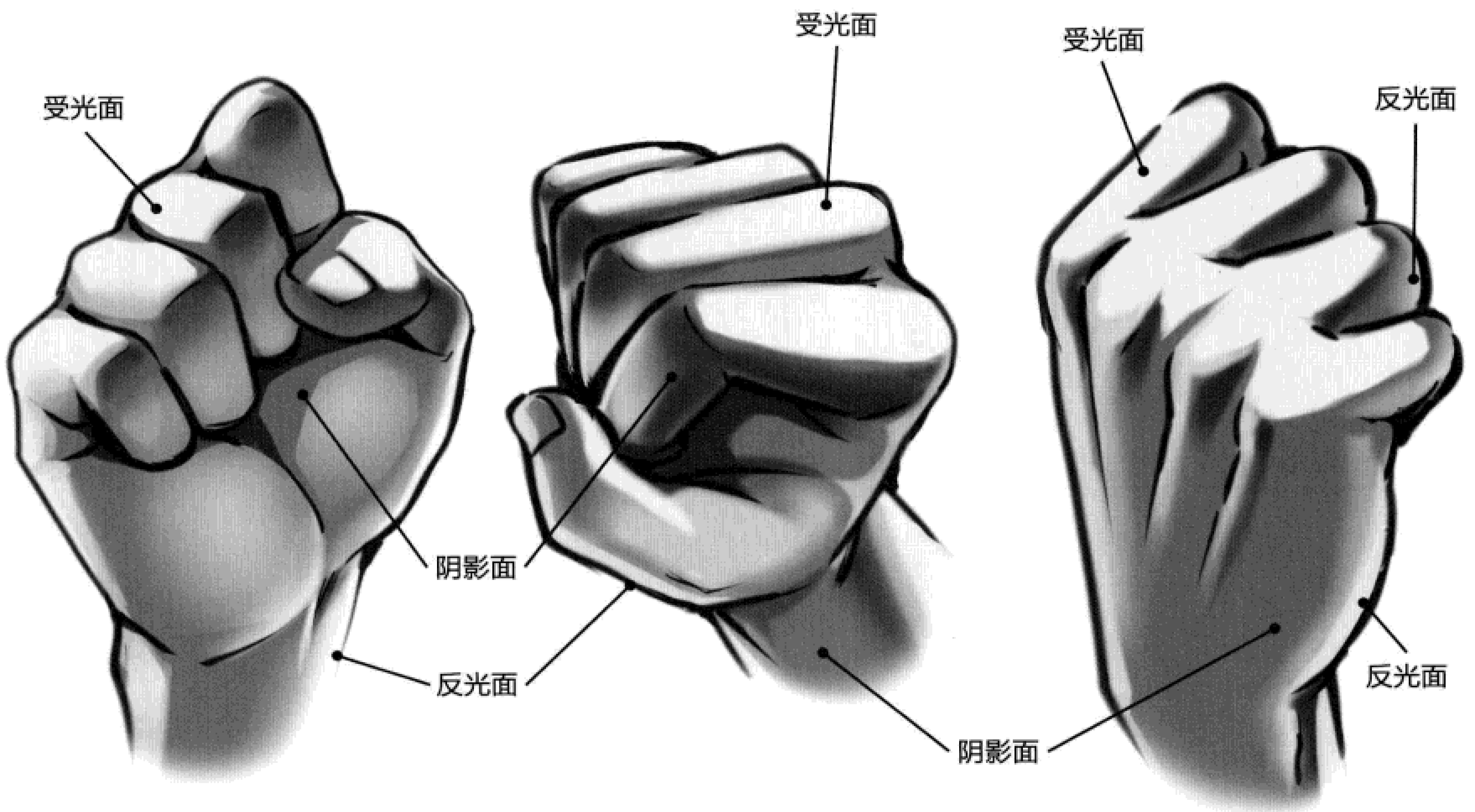
手部由三个部分组成



大拇指
其他手指
手掌
手部可分为大拇指、其他手指、手掌这样三大部分，涂上受光面、阴影面、反光面，就能轻松把握其形状和阴影了。
原本伸直的手指在弯曲后形成了一定的空间。
通过三个色面和三个部分来把握手部画法的实例
三根手指弯曲后形成了一个空间。
空间感与立体感同等重要！
实例
1
此处形成一个明亮的空间。
2
3
受光面
阴影面
反光面

手部造型1…描绘呈“石头”造型的手势

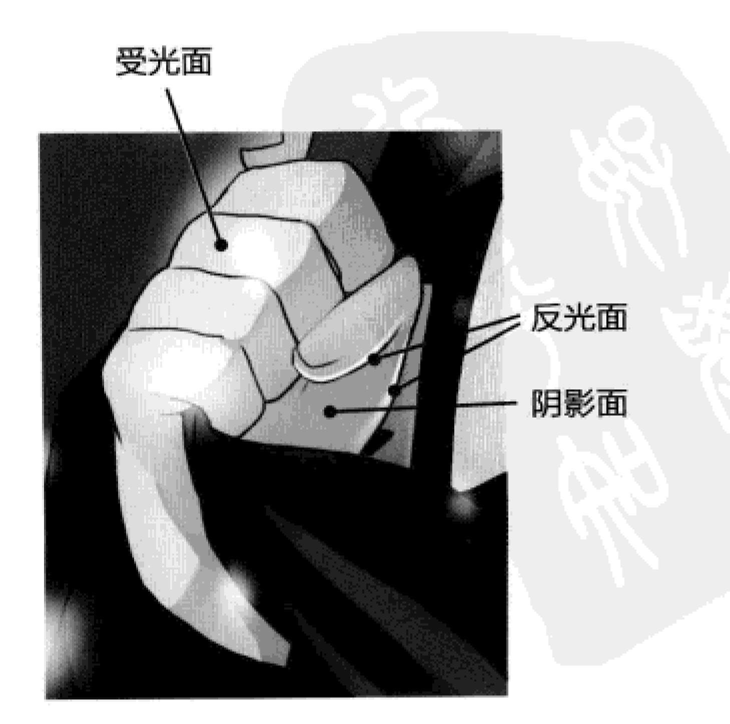
从三个方向看到的“石头”手势之基本造型





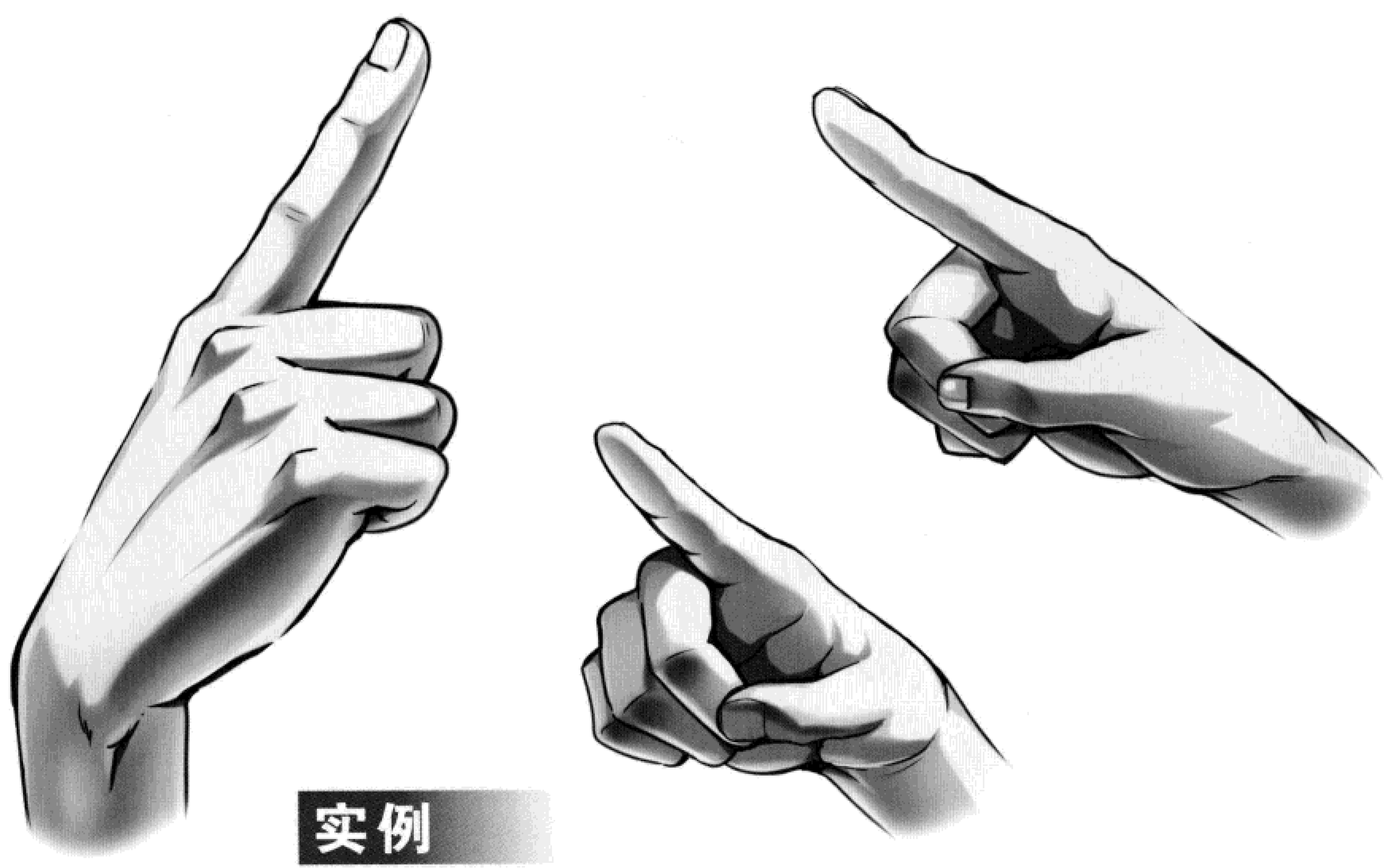
实例

这是手部握成拳头时的实例。当人们手中紧紧地握着什么东西时，便会变成这种形状。握拳时，手部的形状几乎不受手的大小以及手指长短的影响，因此，只要按照这个形状去画就行了。
虽然握拳时无法表现出手指的长度，但只要着力涂画出手部骨骼处的阴影，便能彰显出男子气概。



手部造型2···描绘食指伸出的手部造型

从三个方向看到的食指之基本造型



实例



这是食指伸出的手部造型。这种手势在现实生活中或许并不多见，但在漫画里常用它来指示物体，还有将手指贴在脸上、手中握住东西等多种造型。在描绘这种手势时，应注意食指长度与其他弯曲着的手指形状之间的协调。



手部造型3…描绘呈“剪刀”造型的手势

从三个方向看到的“剪刀”手势之基本造型



实例

“剪刀”造型的手势与食指伸直的手势基本相同。尤其是像实例中这种两根伸直的手指并在一起的手势，完全可以按照一根手指伸直时的要领来涂画阴影面和反光面。

至于食指和中指分开的情况，则需分别涂画每根手指的阴影面和反光面。

手部造型4···描绘呈“布”造型的手势

从三个方向看到的“布”手势之基本造型

实例

这是“布”造型手势的实例。手掌朝外时很难用线条来表现其凹凸的质感，但可以用阴影面来表现其立体感。除了拇指以外的手指的阴影面画法基本相同。

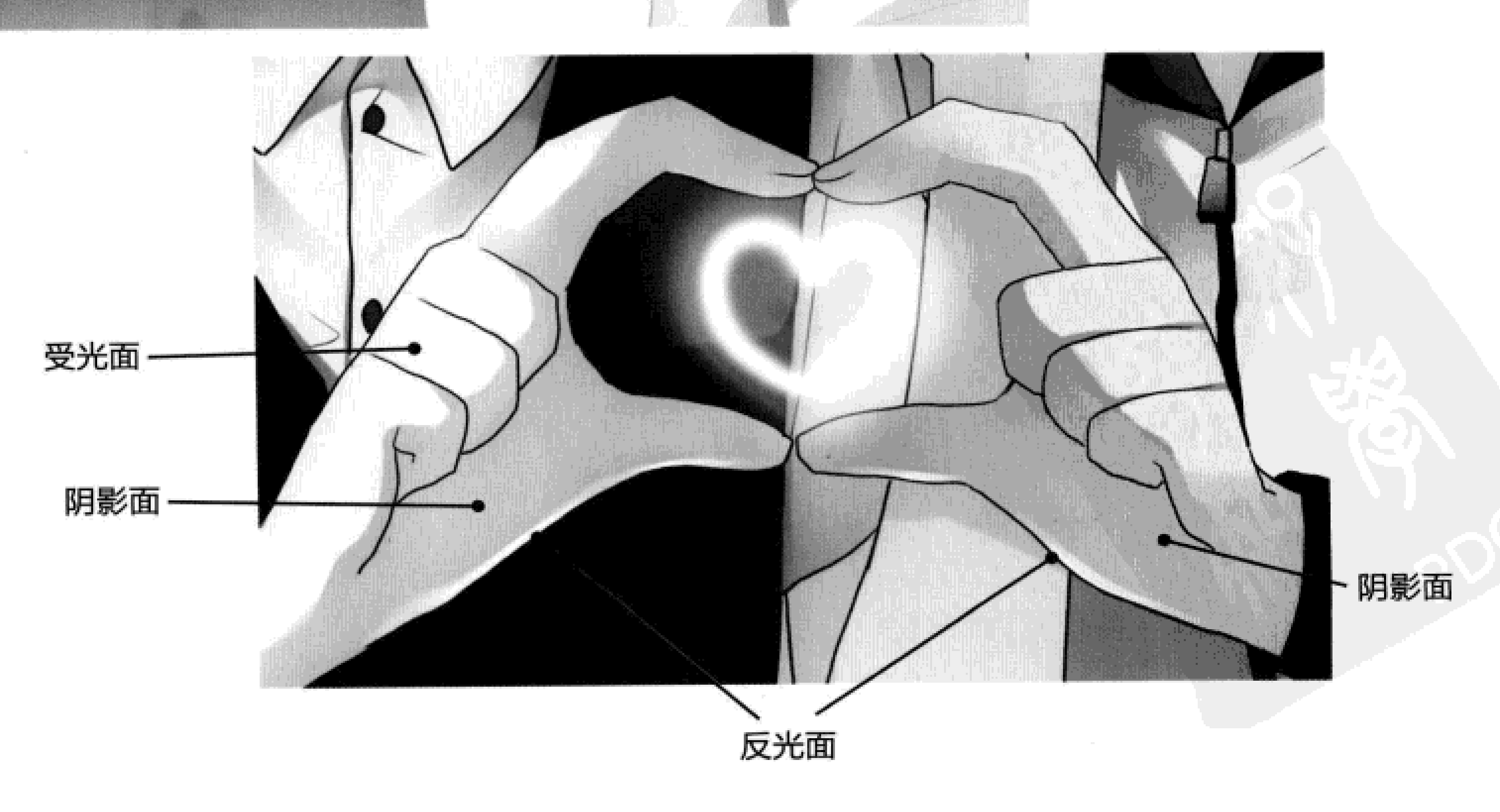


左右手组合做出手势



实例

这是左右手组合做出心形手势的实例。涂画阴影面时应注意光源的位置。描绘多个人物手部时的画法相同。





—— 探索“萌系美少年”的魅力！——

之前的《日本漫画大师讲座》系列主要针对萌系美少女的画法进行了详细的解说。然而，“萌系人物”并不仅限于女孩子，男孩子也可以是极具“萌态”的。本书的目的就在于让大家在逐步把握“萌态”要点的同时，掌握萌系美少年的基本画法。

本书介绍的萌系美少年的要点比萌系美少女系列更为详细，并将少年的体型分成三种类型进行了解说。这三种类型分别为S型（少年类，年龄约为12岁～14岁）、M型（中间类，年龄约为15岁～17岁）、L型（青年类，年龄约为18岁～20岁）。书中以M型少年为主，对各种类型少年的画法逐一加以说明。大家可以挑选与自己想画的少年接近的类型进行练习。熟练后，也可将这三种类型分别应用于不同的场合。

本书第一章为脸部的画法，第二章为身体的画法，让大家首先学习萌系美少年的各种基本画法。然后，书中还将介绍男孩子的重要萌点“锁骨”、“肌肉”等能够提高萌态魅力的部位的画法。第三章是继基础画法之后的应用篇，在这一章，我们将探索人物的“动态举止”以及“可爱”之处。

彩色插图制作部分以及插图范例集中，汇集了众多绘师描绘的他们各自所喜爱的少年形象，从构图到上色方法都呈现出多样化的风格。大家可以参考绘师们在创作学生类人物、穿和服的人物、小战士以及幻想类人物时所采用的“萌态要点”和“角色描绘方法”来完成自己的漫画作品。

希望本书能使大家感受到少年的别样魅力，描绘出更多出色的萌系美少年。

目 录

第1章 脸部的画法

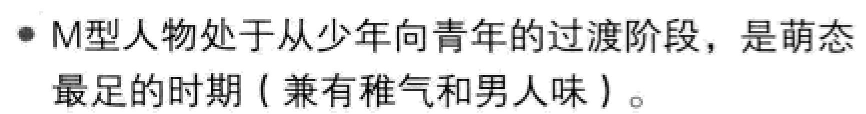
首先，我们来学习作为基础的少年脸部的画法。在本书中，我们根据不同的体型将人物的脸部和身体分为三种类型并分别加以说明。针对脸部画法，我们又会从正面、斜侧面和正侧面来进行解说，请大家针对自己不擅长画的视角多加练习。



S·M·L 三种类型的特征

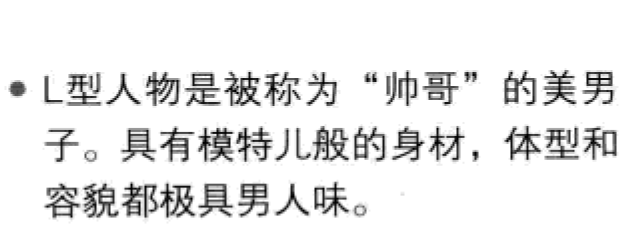
- S型人物个头较小，处于少年阶段，乍一看还有一种少女般的可爱气质。
- 身高140cm~160cm左右，年龄则设定在12岁~14岁。
- 身体尚未发育，略显单薄，肌肉较少。此型人物的体型都差不多。
- 容貌尚显稚气，而手、脚等部位已经有点像成年男子了。





- M型人物处于从少年向青年的过渡阶段，是萌态最足的时期（兼有稚气和男人味）。
- 身高约为170cm~175cm，年龄设定在15岁~17岁。
- 中等个头，中等体型（但略微偏瘦，因为萌系少年的体型基本都是偏瘦的）。
- 有少量肌肉。

Medium



- L型人物是被称为“帅哥”的美男子。具有模特儿般的身材，体型和容貌都极具男人味。
- 身高180cm~190cm左右，年龄设定在18岁~20岁。
- 头身比例较大，肌肉发达。从瘦高个到肌肉男，有多种类型。



正面脸部的画法

描绘脸部轮廓

建立“男性脸部辅助线”

①画一个圆圈。

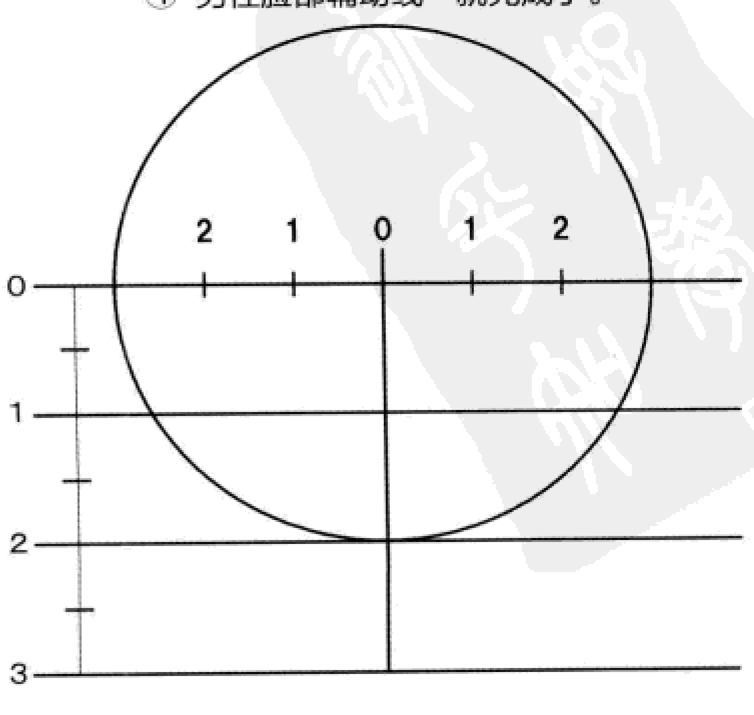
②从圆的中间往下依次画出间距相等的 4 根横线。

③将中心线在圆内的部分分成 6 等份。

从圆心处垂直向下画一条直线。

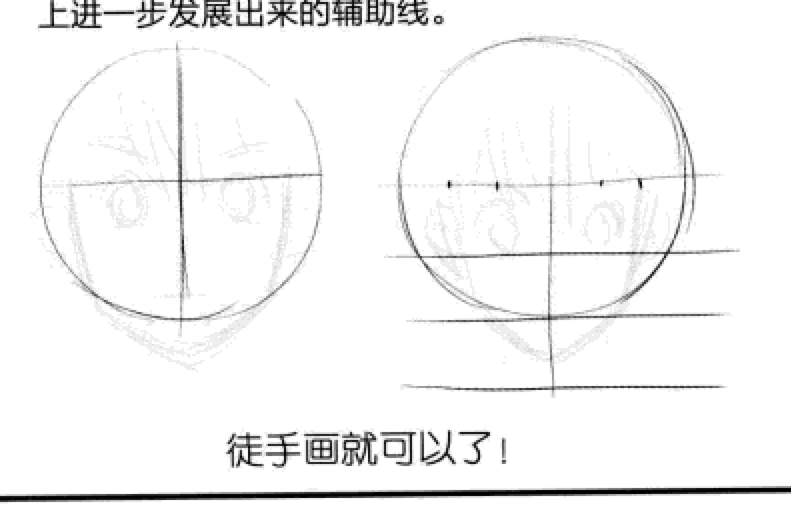


④“男性脸部辅助线”就完成了。



什么是“男性脸部辅助线”？

在描绘漫画人物时，人们常在圆圈中画一个十字并以之为描绘的基准。
“男性脸部辅助线”是在“圆圈加十字”的基础上进一步发展出来的辅助线。

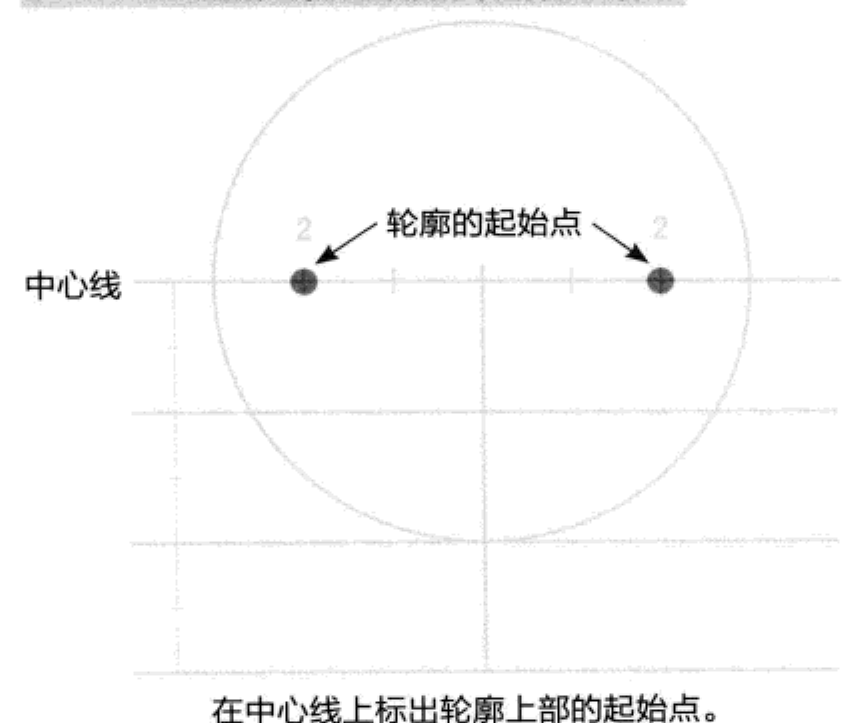


徒手画就可以了！

描点画出脸部轮廓

借助“男性脸部辅助线”，画出三种类型人物的脸部轮廓。

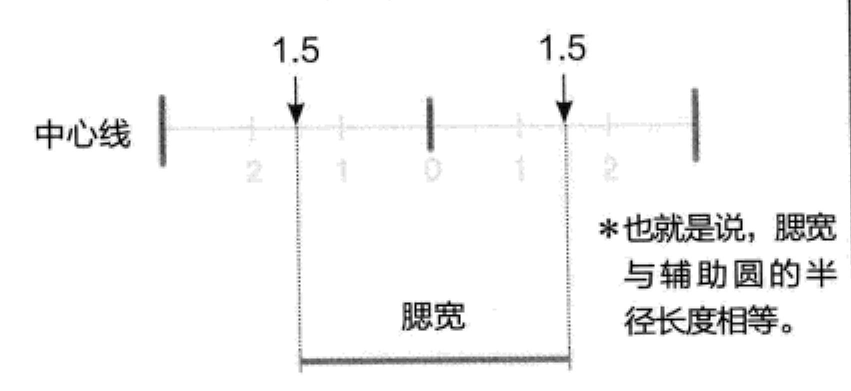
S・M・L型人物通用的轮廓起始点



在中心线上标出轮廓上部的起始点。
*这是 S・M・L 型人物通用的轮廓起始点。

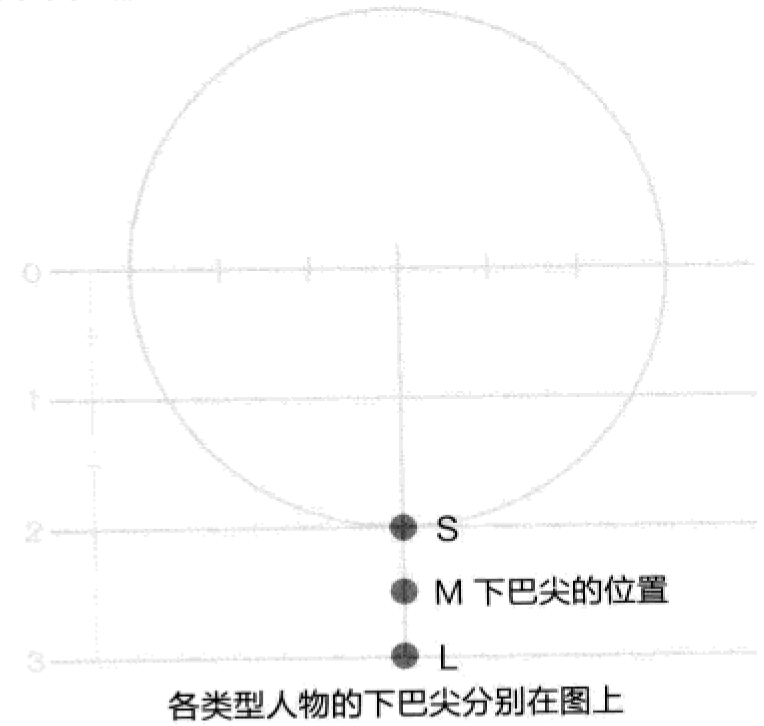
S・M・L型人物通用的腮宽

等分中心线，并将分出的两部分再次等分。



*也就是说，腮宽与辅助圆的半径长度相等。

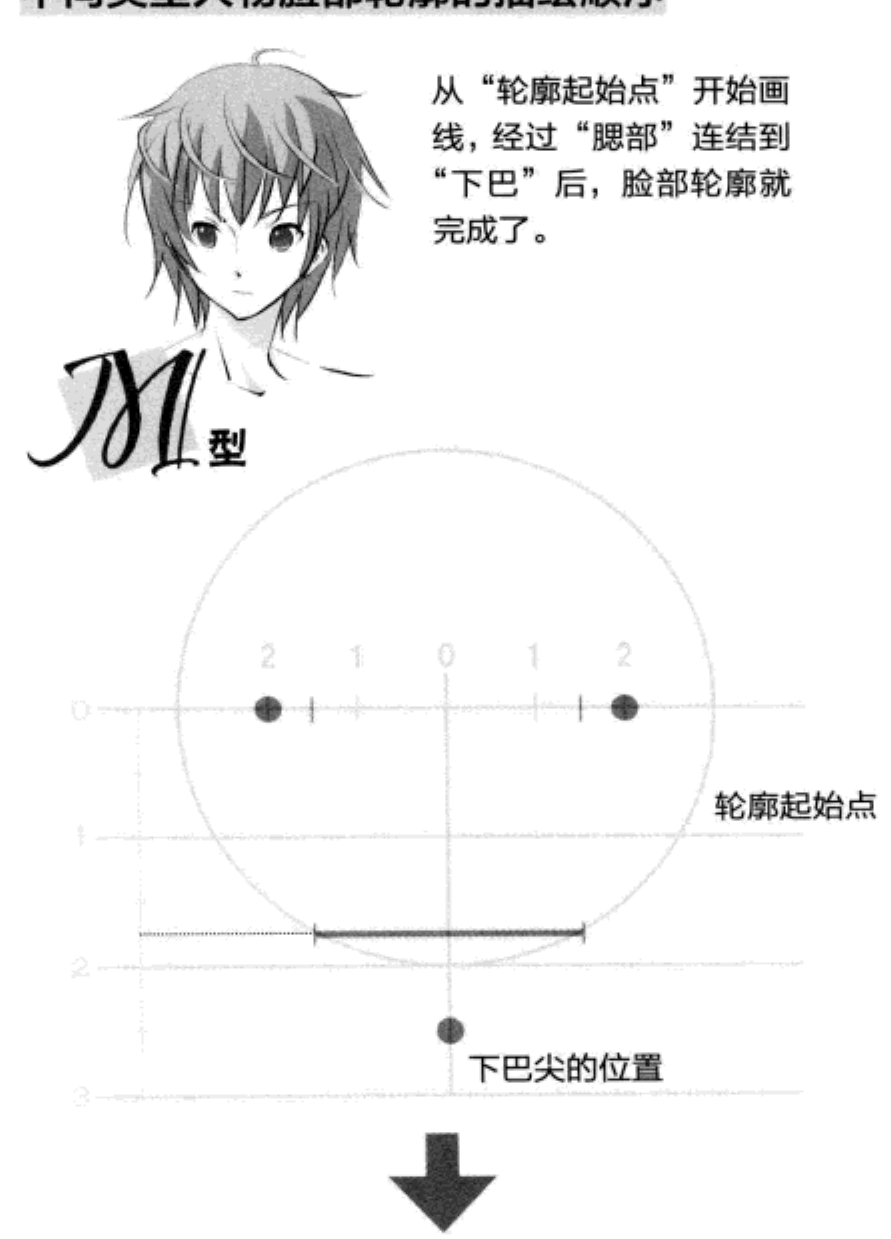
S・M・L型人物的下巴位置各不相同

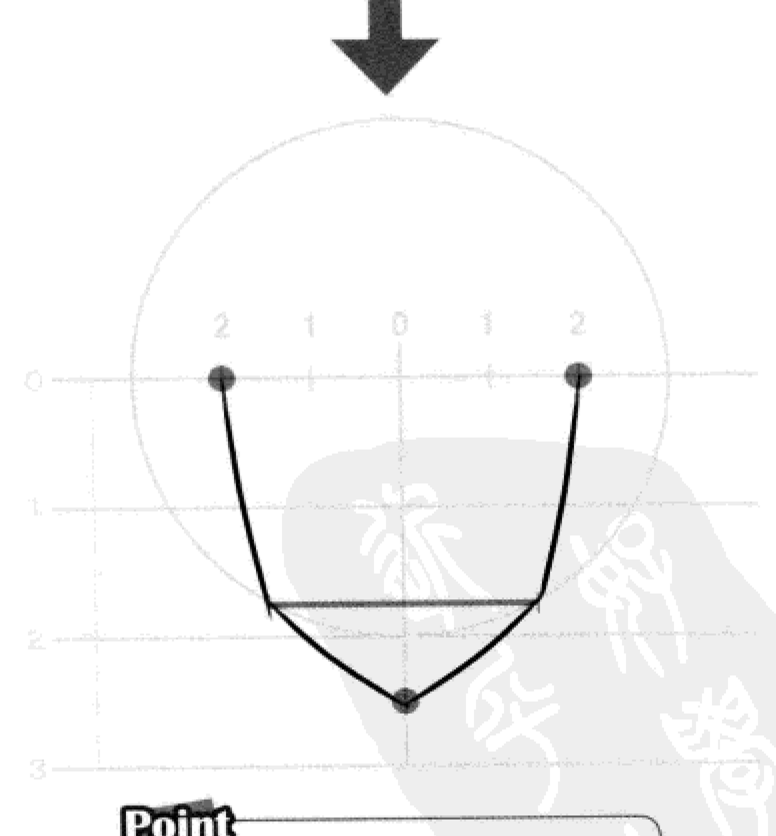


各类型人物的下巴尖分别在图上对应的位置。

不同类型人物脸部轮廓的描绘顺序

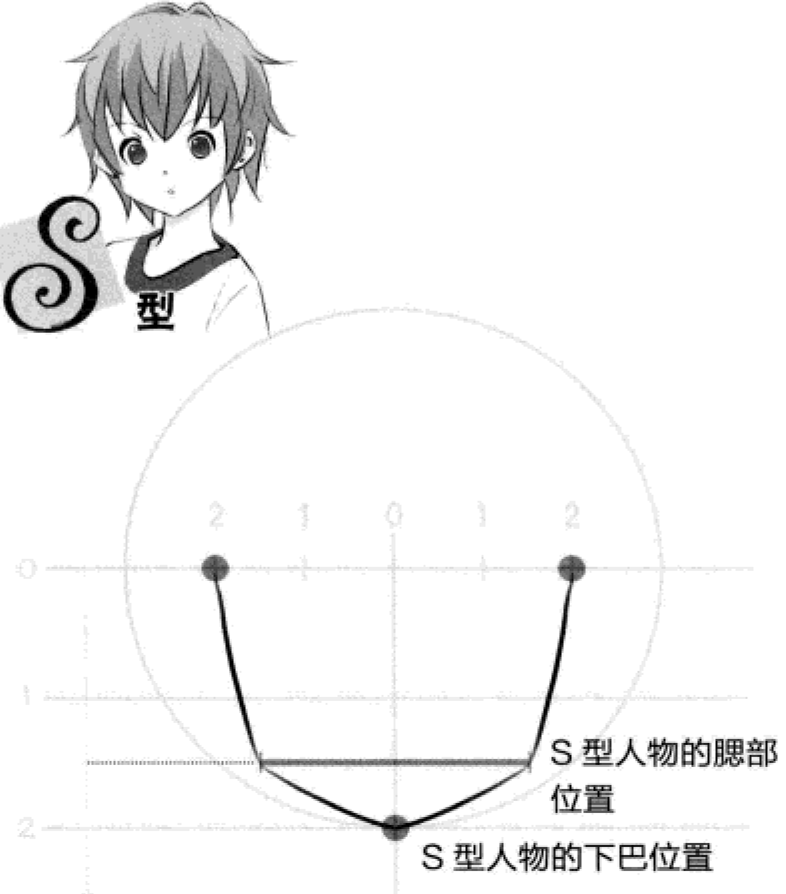
从“轮廓起始点”开始画线，经过“腮部”连结到“下巴”后，脸部轮廓就完成了。





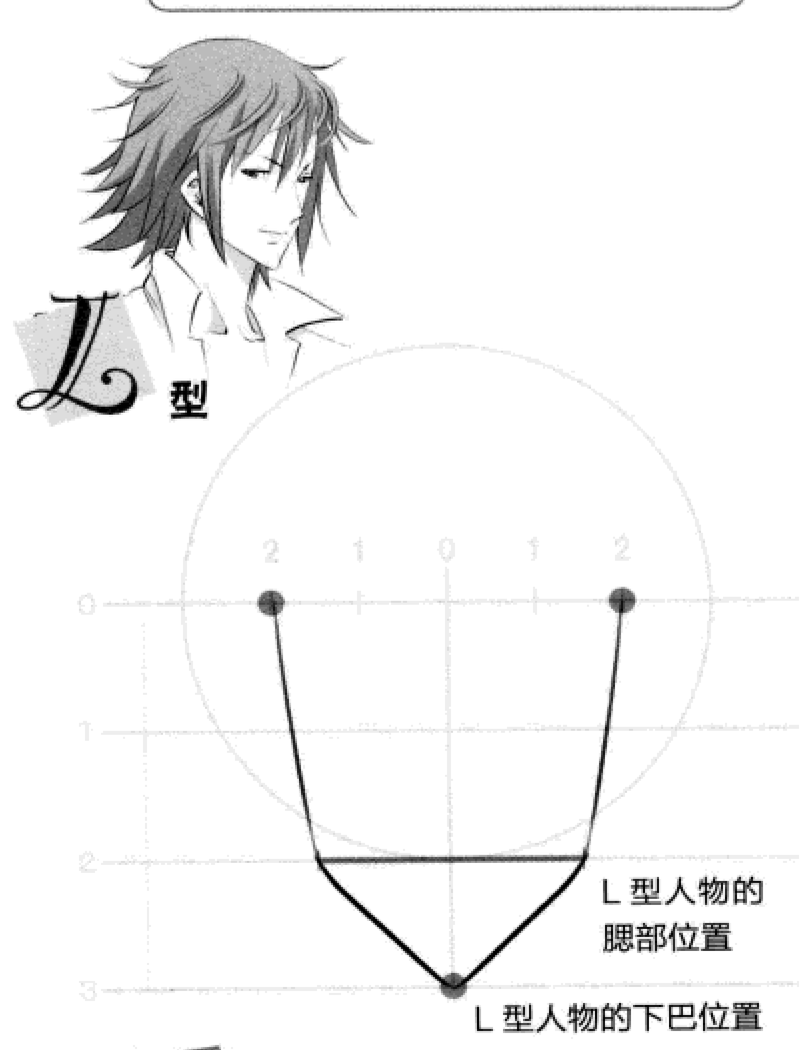
Point

在画 M 型人物的脸部轮廓时
- 下巴的位置是固定的。
- 可通过腮部位置的上下移动来改变人物的年龄。



S 型人物的脸部轮廓要画得圆润一些。

Point
在画 S 型人物的脸部轮廓时
- 腮部的位置是固定的。
- 下巴的位置如果靠近 M 型人物的下巴位置，则年龄会显得偏大一些。

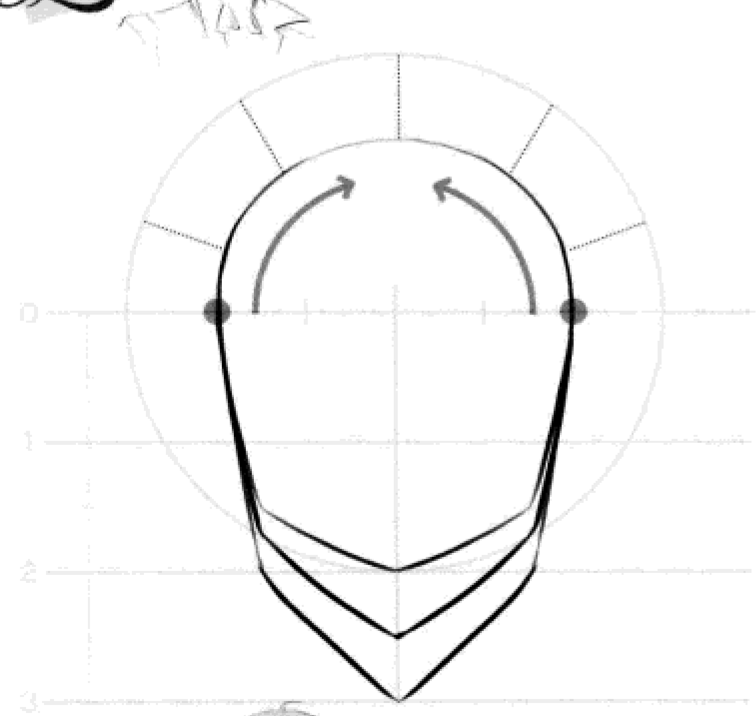


Point
在画 L 型人物的脸部轮廓时
- 下巴的位置是固定的，腮部位置下移的话，脸部会比较有肉感；上移的话，则会成为尖下巴。



头部的轮廓线

参照“男性脸部辅助线”的上半部分，将两边轮廓线延长并连接起来，就是头部轮廓线了。

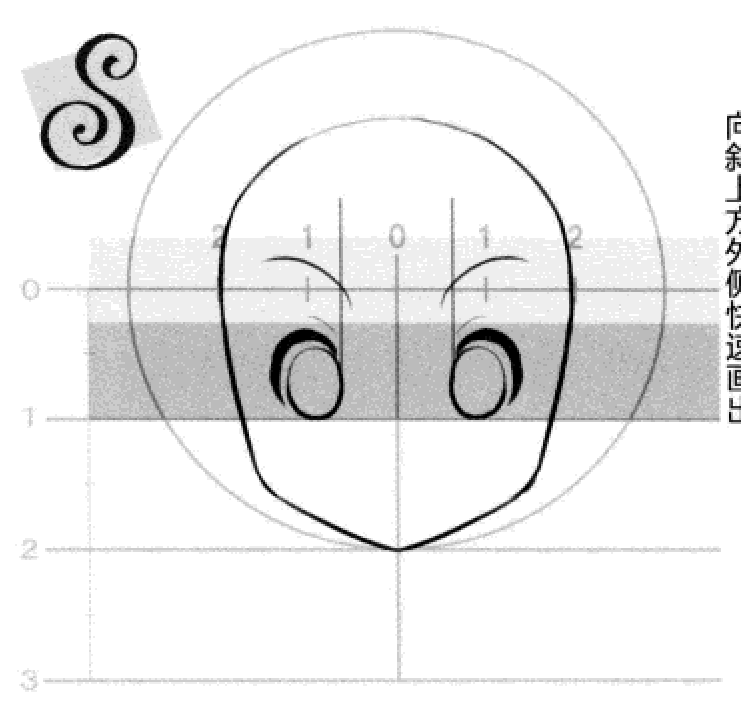


例如：M 型的情况



在脸部轮廓中画上眼睛和眉毛

现在画到这一步了。



眉毛要从比眼睛更靠内侧的位置向斜上方外侧快速画出。





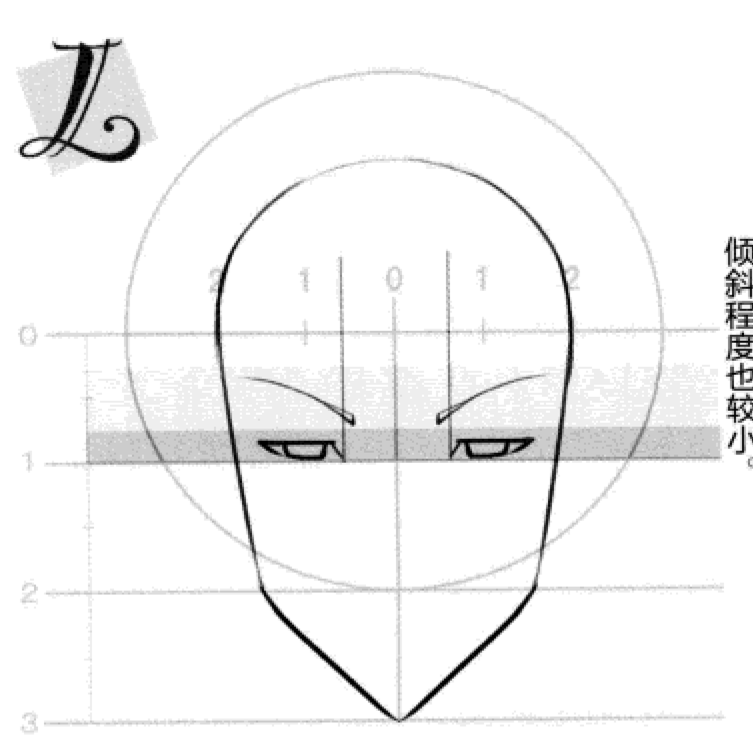
想表现天真的 S 型人物时，眼睛要画得窄一点。

两眼不要画得太近，要稍微分开一些。





画 M 型的人物时，眼睛要画得窄一些，以表现酷酷的大人感觉。



L 型人物的眼睛较细，眉毛的倾斜程度也较小。





眼睛和眉毛的实例



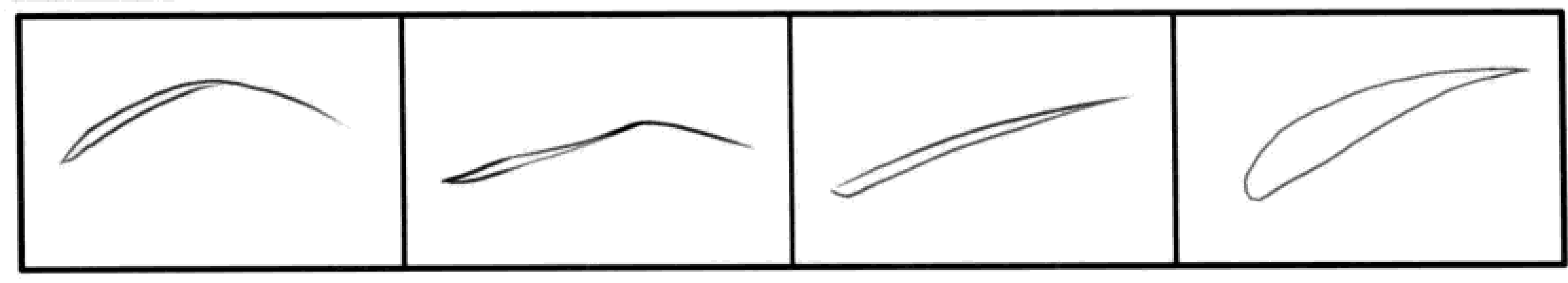
眉毛实例



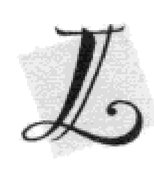
眼睛实例（各种形象）



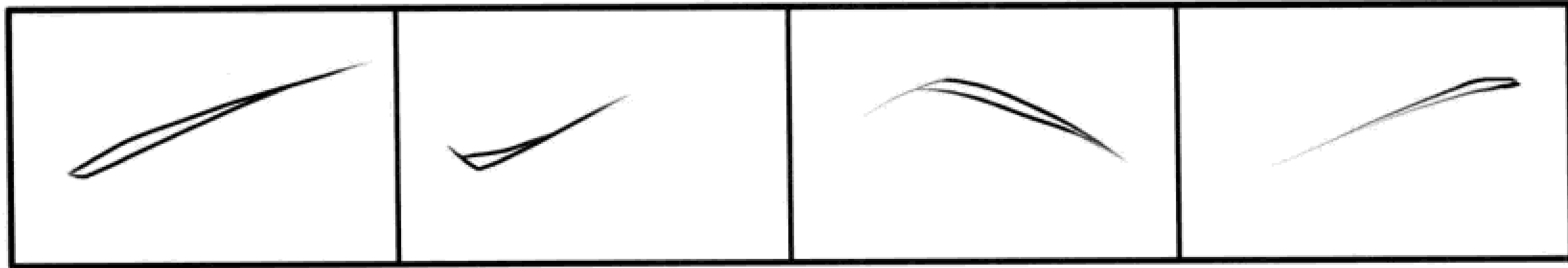
眉毛实例



眼睛实例（各种形象）



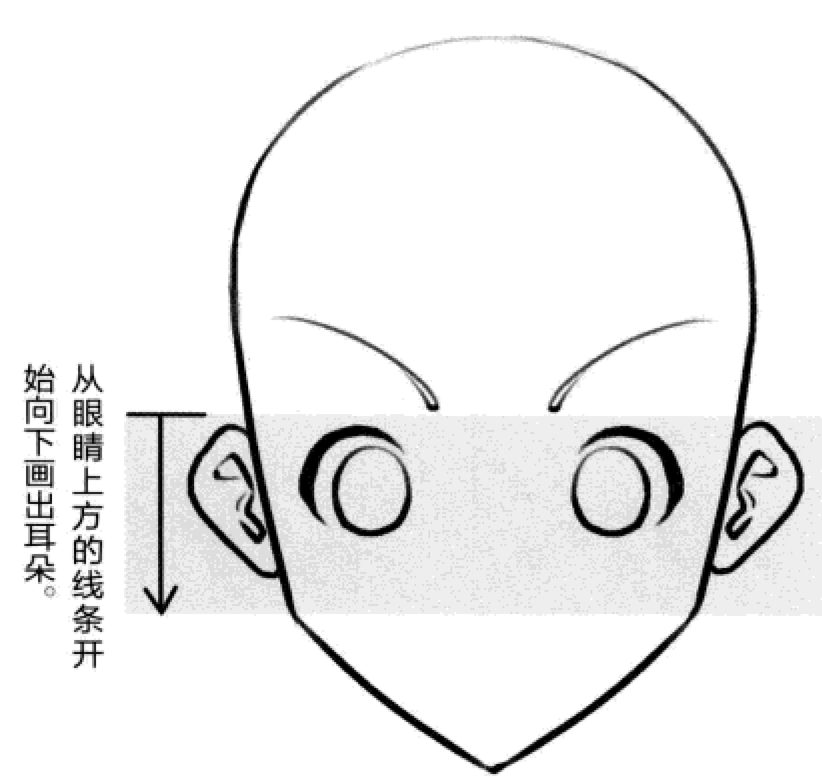
眉毛实例

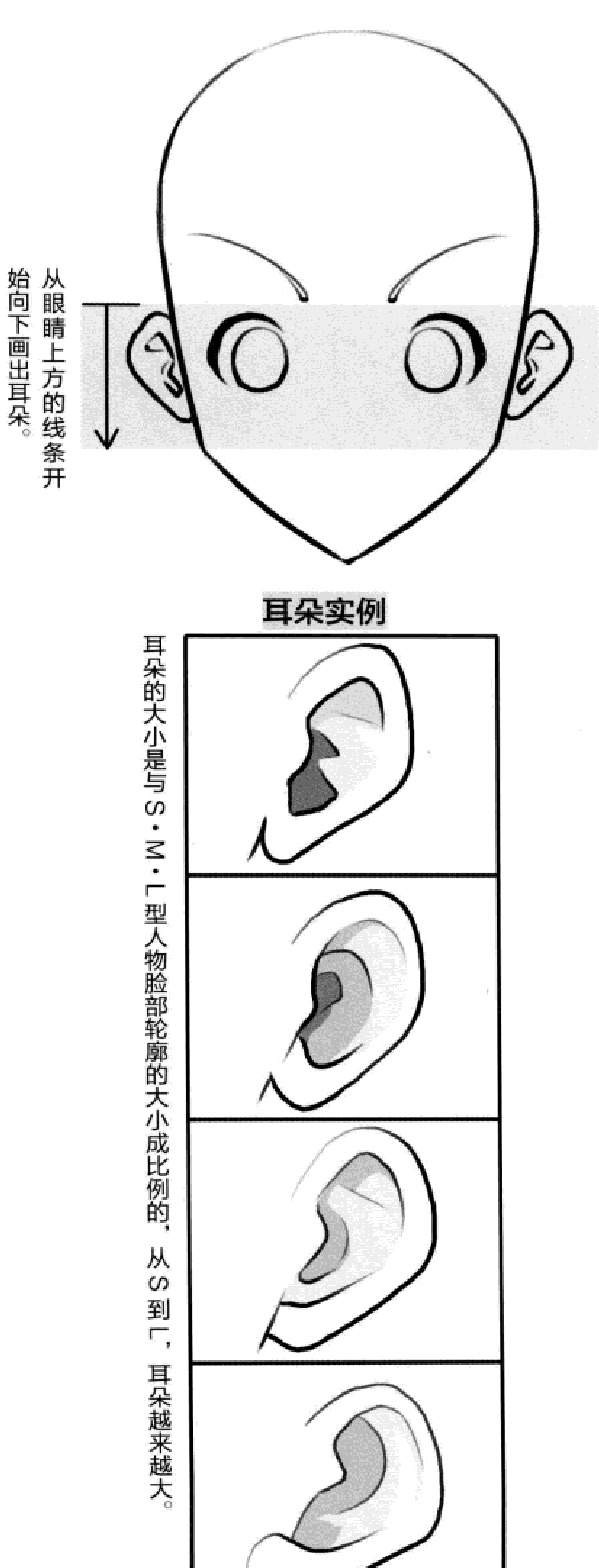


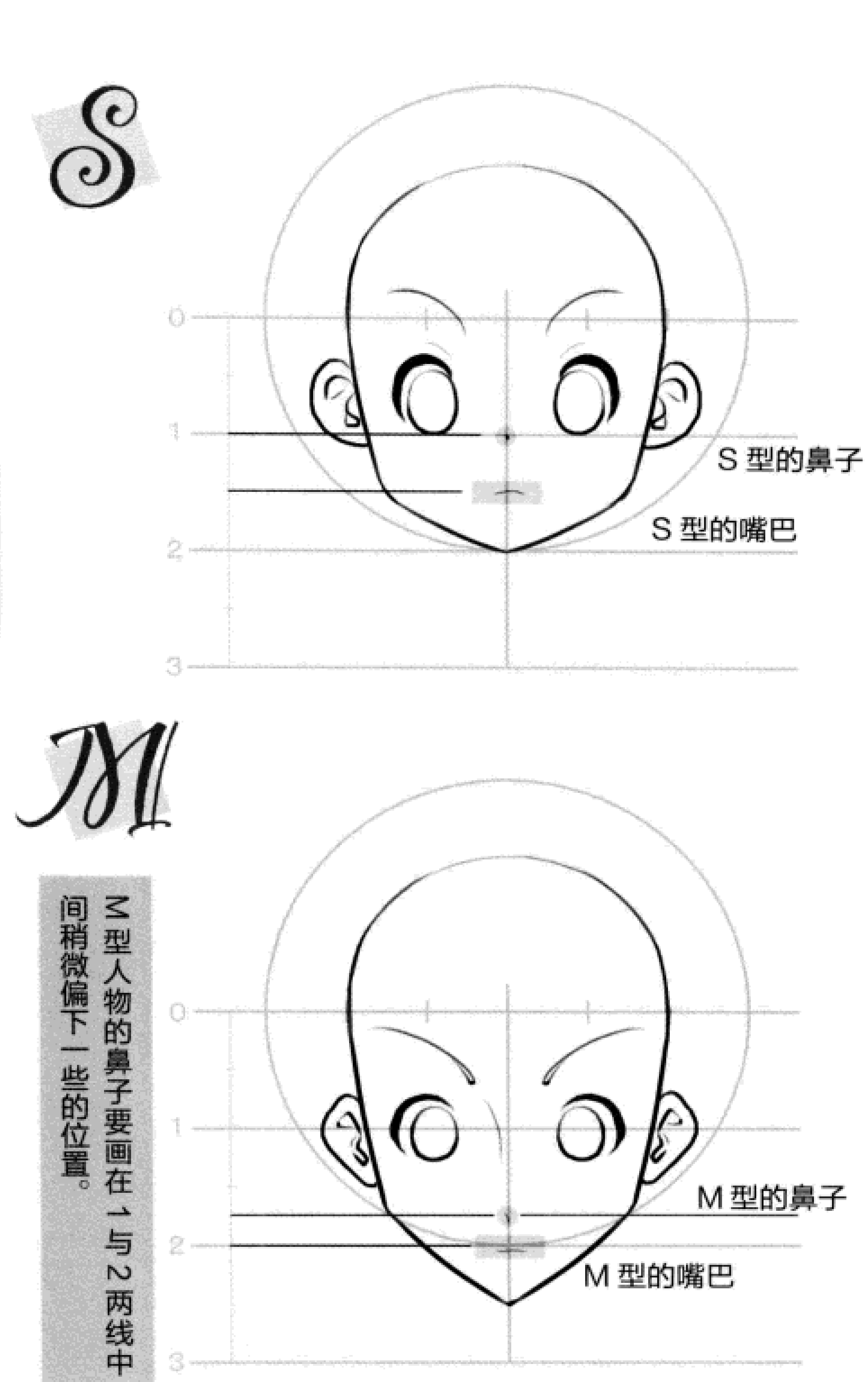
眼睛实例（各种形象）

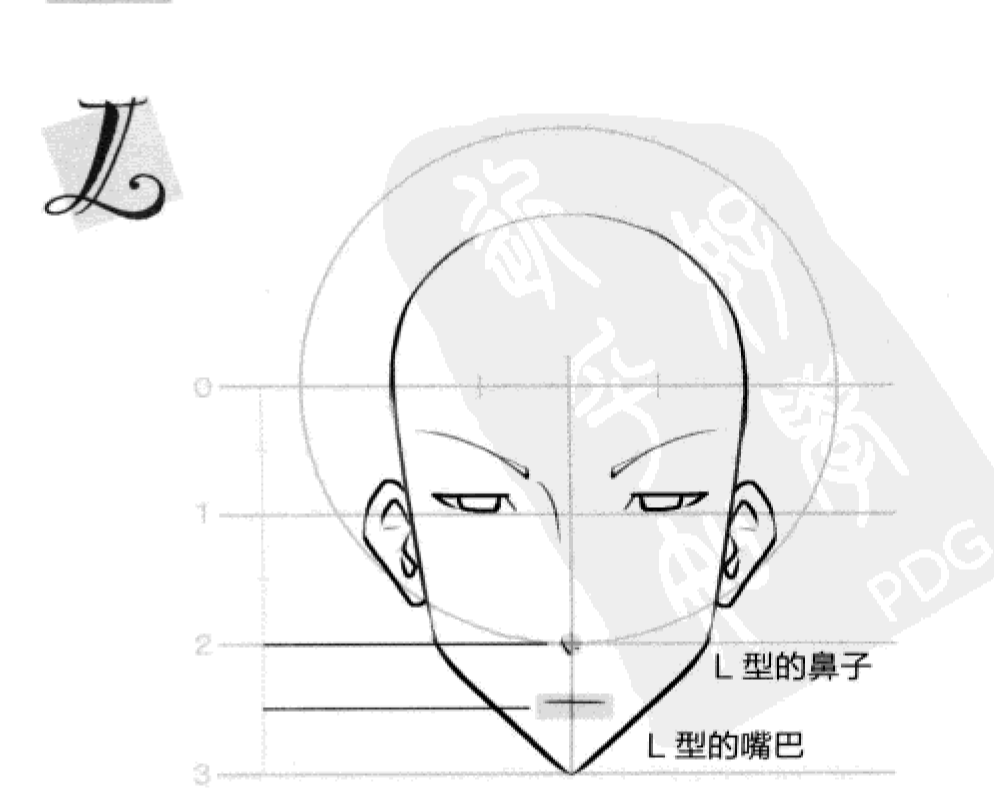
画上耳朵、鼻子和嘴巴

耳朵的高度介于两眼与鼻尖之间。









从正面看到的鼻子

从正面来描绘人物其实是最难的。如果非要从正面来描绘人物，那么只画一边的鼻子轮廓显得较为自然。在很多情况下，鼻子都是通过斜侧面的形态或阴影来表现的。

画全鼻子两侧的轮廓，会给人一种奇怪的感觉……

用单侧阴影来表现

画成从斜侧面观看时的形象

鼻子实例

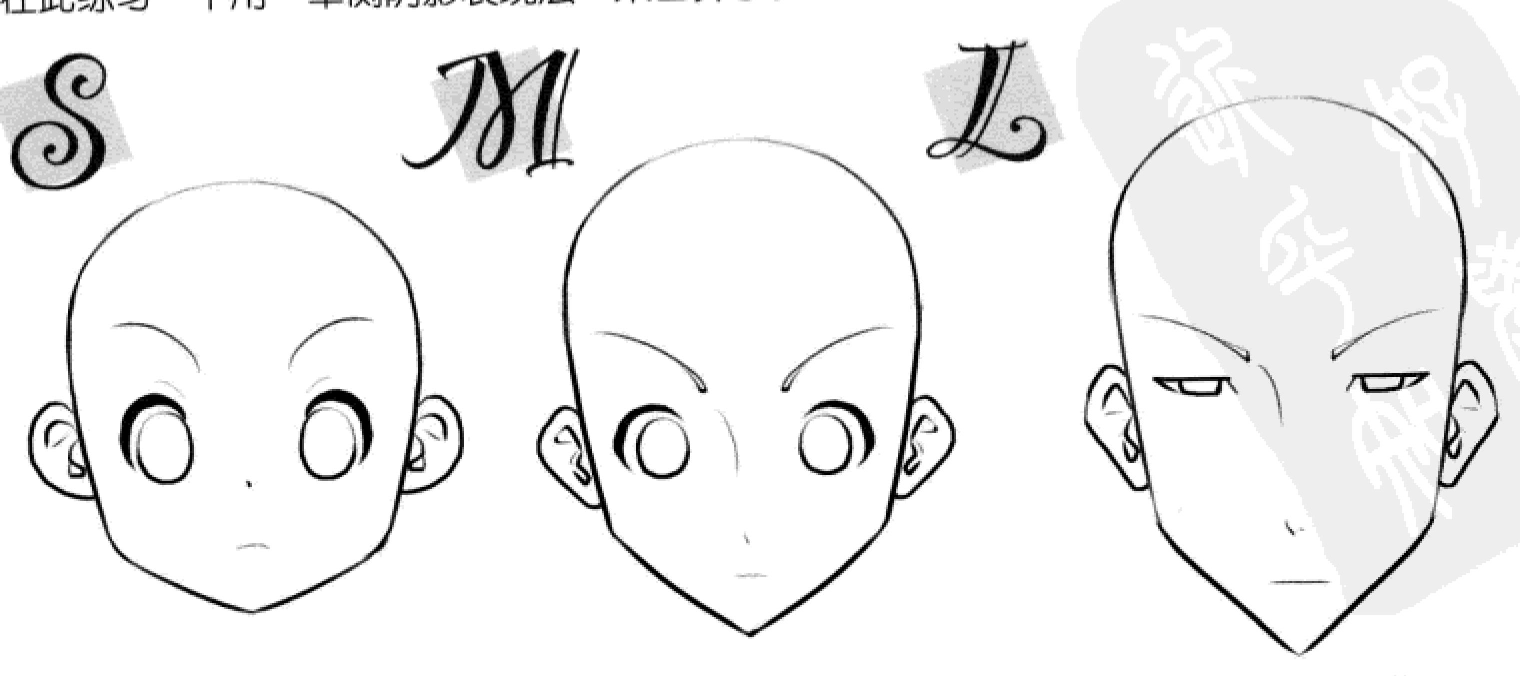
不画鼻子的轮廓

根本不画鼻子

抿起的小嘴

（嘴巴的"表情"随后会介绍）

在此练习一下用"单侧阴影表现法"来画鼻子。

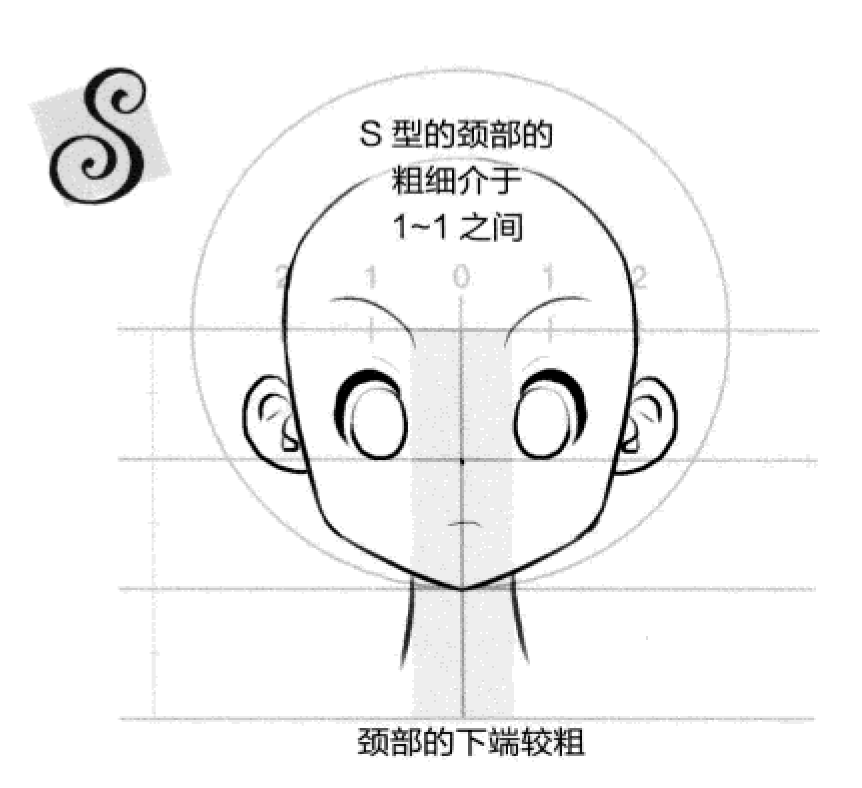


S 型人物不画鼻梁。

M 型和 L 型人物的鼻梁需沿着要添加阴影的那一侧眉毛画出。

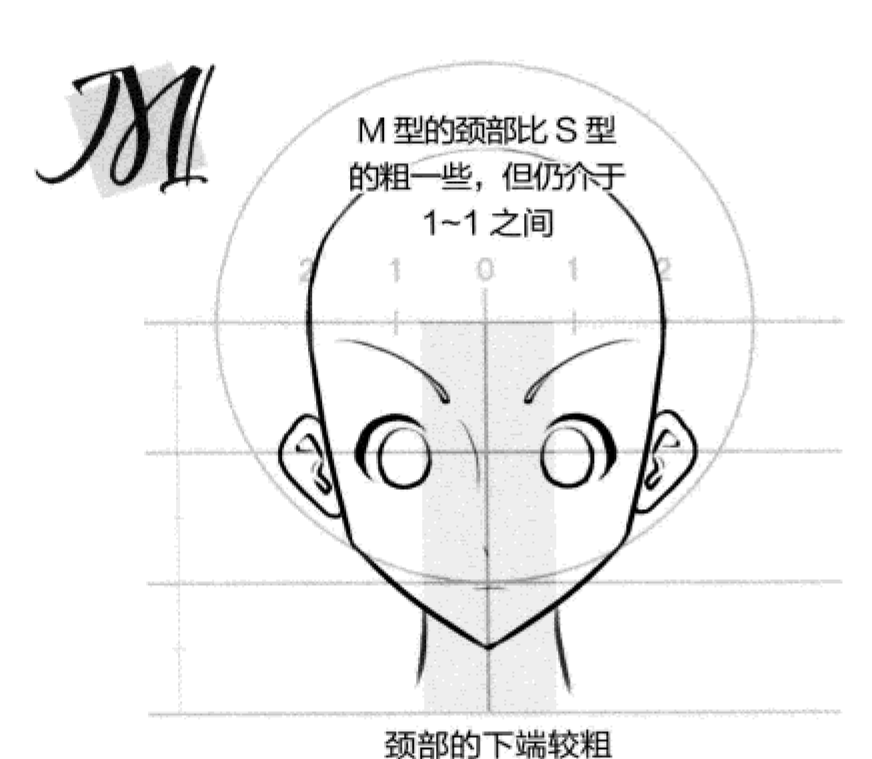
颈部的位置、粗细及画法

现在画到这一步了。



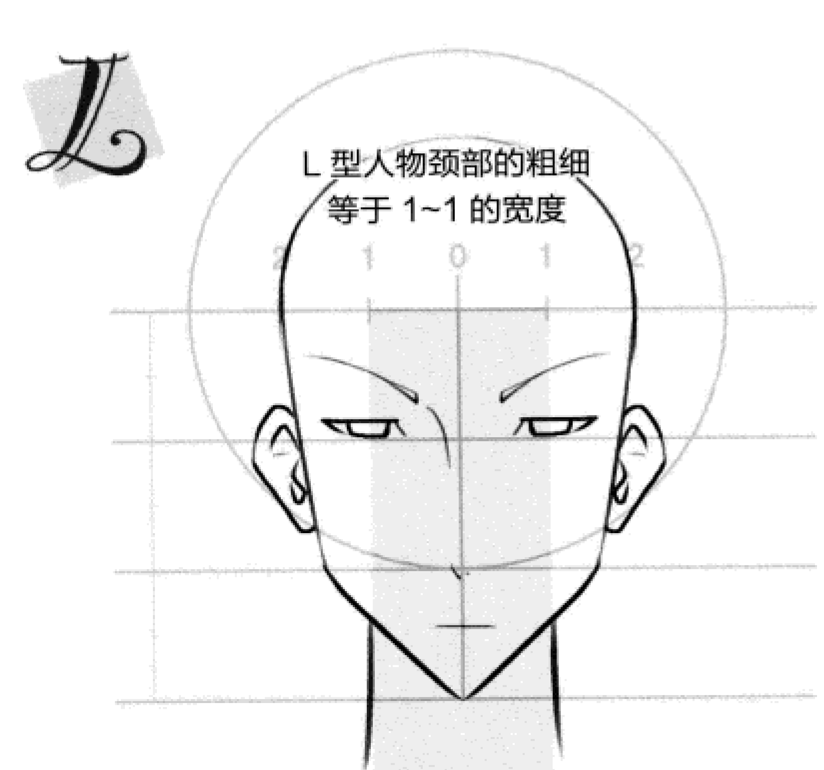


S 型人物的颈部较细。

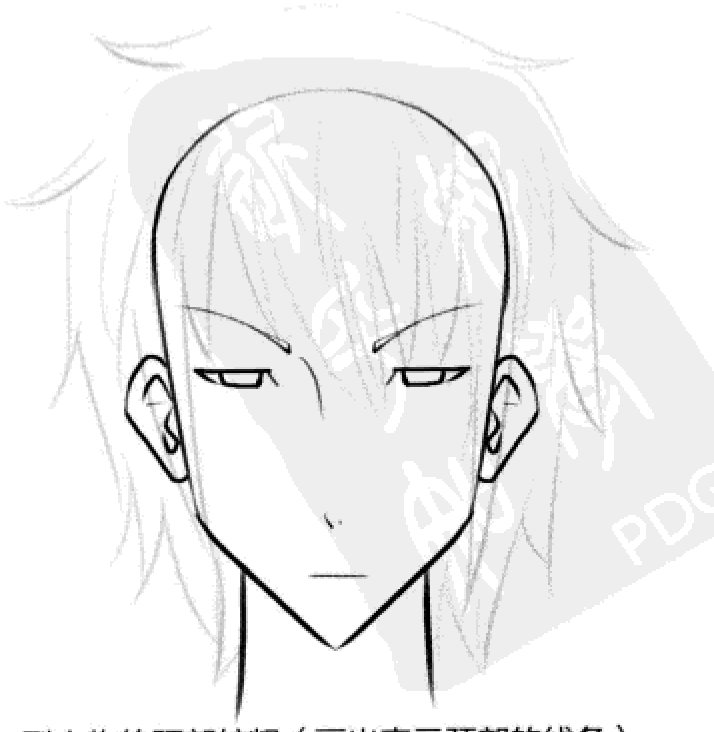




M 型人物的颈部可与 S 型人物颈部一样粗细或再稍粗一些。



L 型人物的颈部还可以更粗一些。
*取决于头发的浓密程度



L 型人物的颈部较粗（画出表示颈部的线条）。

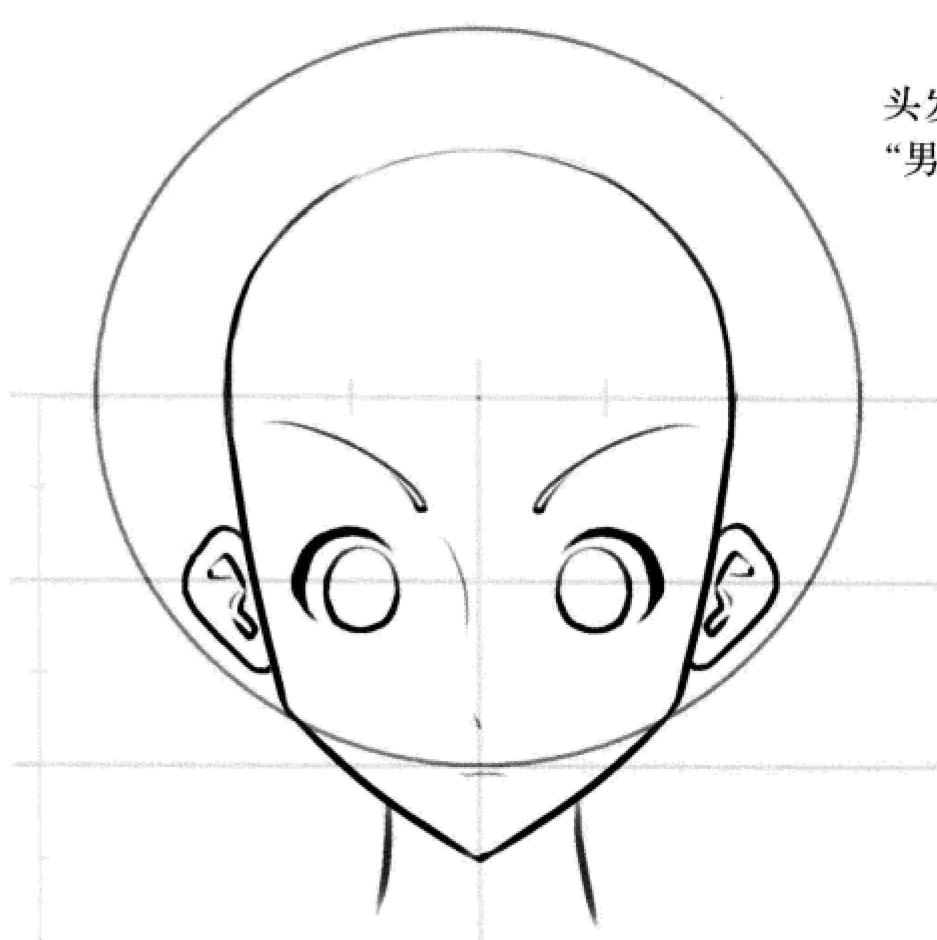
*关于颈部的长度和M·L型人物颈部轮廓线的画法请参考114页。

头发的位置

SML

通用

头发的位置正好处在“男性脸部辅助线”上。



描绘头发浓密的人物时，头发要从圆圈的外侧开始画起。

描绘头发浓密程度中等的人物（下面将要加以练习的），可以沿着圆圈描绘头发并使头发朝外侧翘起。

描绘眉清目秀的人物时，头发要从圆圈的内侧开始描绘。

＊有时头发需根据人物的不同进行微调。

各种不同的发型

实际练习一下S·M·L各种类型人物的完整发型吧。

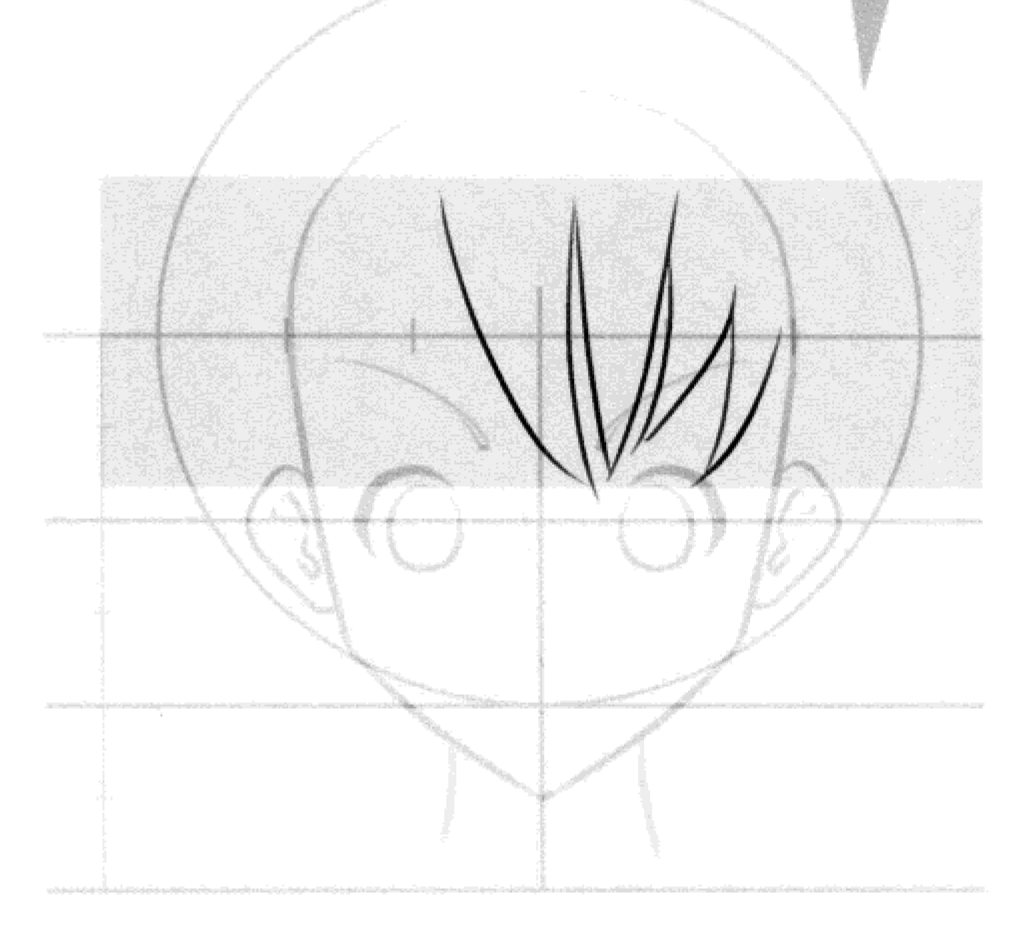


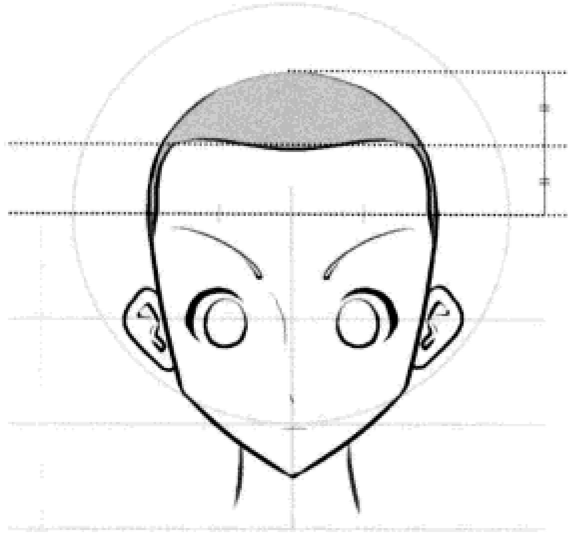


描绘刘海和鬓角

❶ 描绘刘海

刘海要从头部轮廓上部的内侧一直画到盖住眉毛的位置。



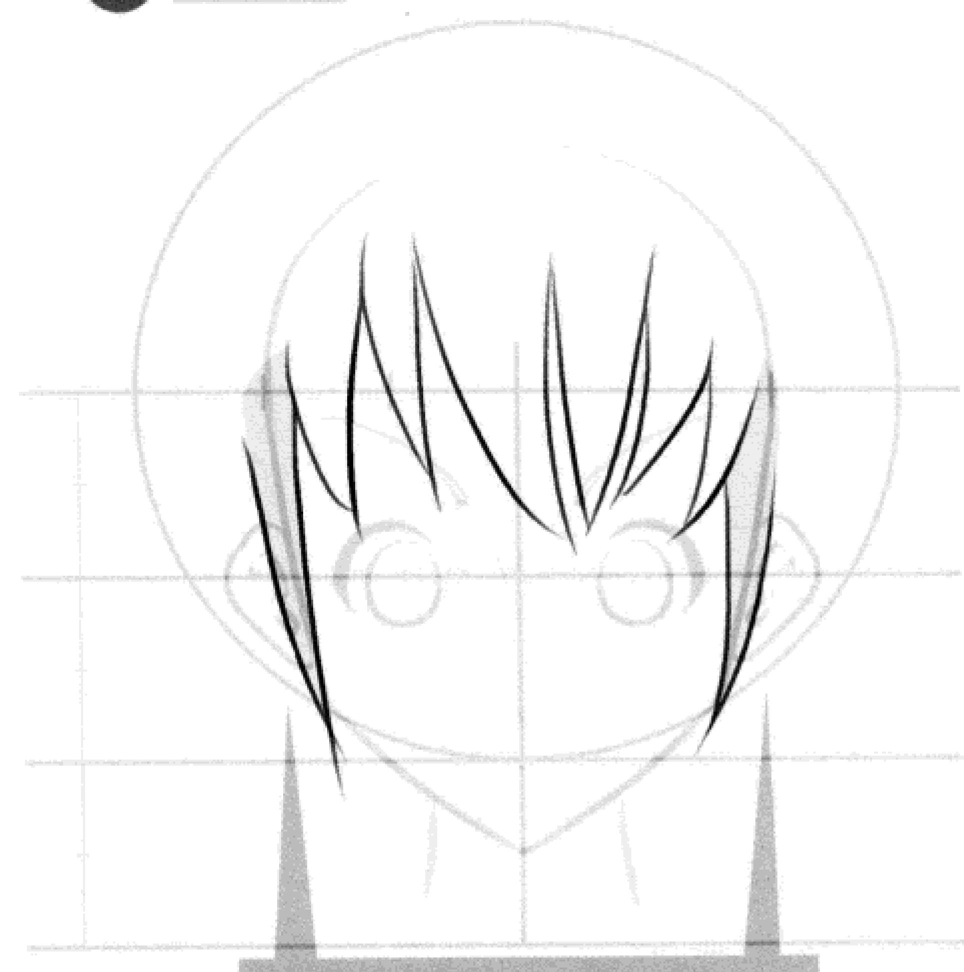


额头较宽时，头发大约在“男性脸部辅助线”中心线与头顶之间。



头发向中间收拢。
＊发际不齐，无规则。

❷ 描绘鬓角



鬓角要稍稍遮住一点脸部轮廓和耳朵。



头发沿着脸部轮廓下垂的感觉。

❸ 描绘头顶的头发

❹ 描绘翘起的头发



描绘点缀性的头发

在内侧添加与原来的发型走势相同的头发。

将与原来的发型走势不同的波浪形头发添加在表层。

纤细的波浪形头发要顺着整个脑袋转。

要描绘成好像从后脑勺部分转出来一般。

要擦去纤细的波浪形头发中深入到头发里面的线条。

各种形式的翘发

向外翘的类型

从上部向中心垂下的类型

完成头发的描绘

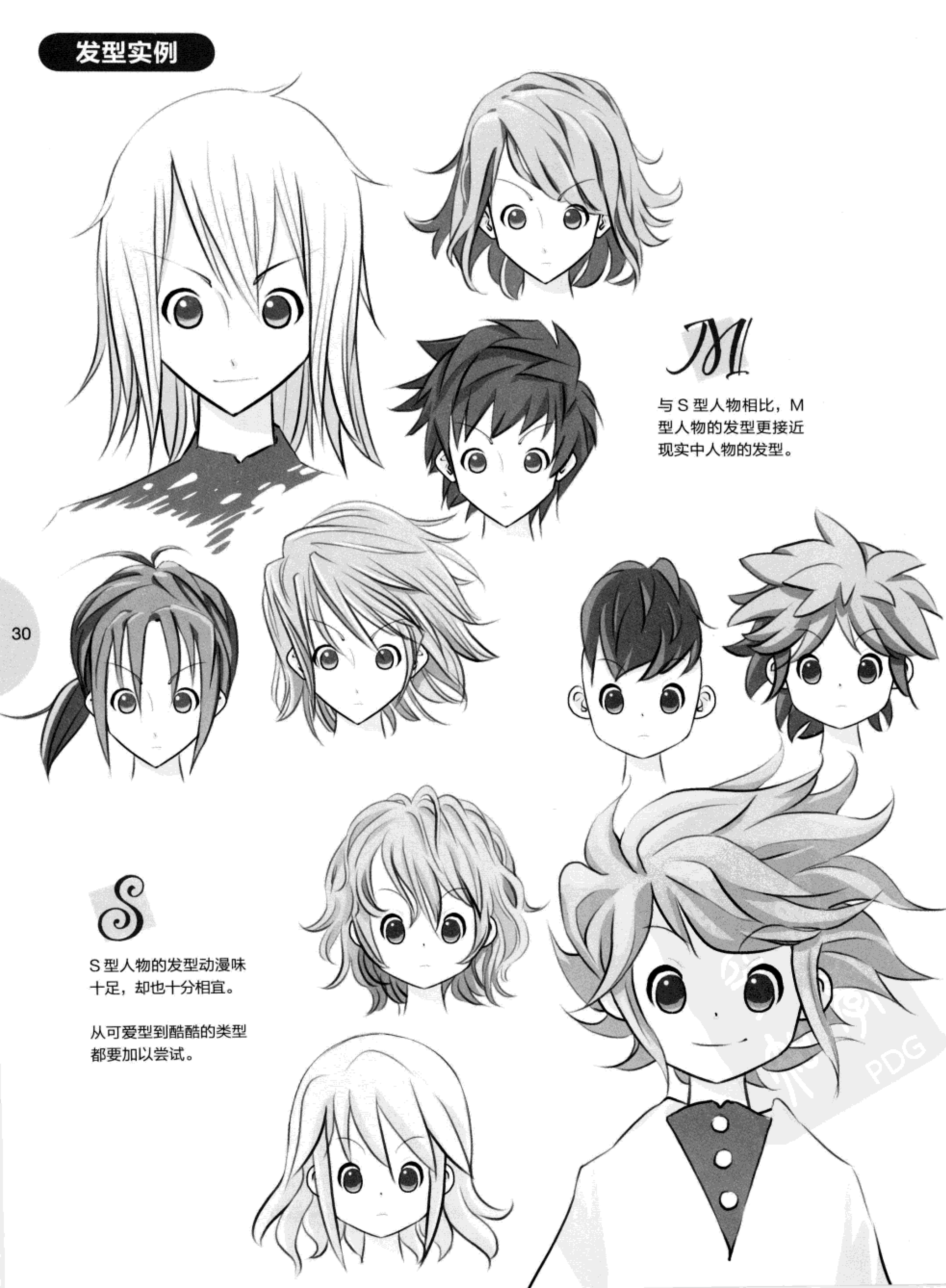
擦去不需要的线条，涂上颜色，便完成了对头发的绘制。



S 型人物的头发又粗又密。

L 型人物的头发较为纤细。

发型实例



M

与S型人物相比，M型人物的发型更接近现实中人物的发型。

S

S型人物的发型动漫味十足，却也十分相宜。

从可爱型到酷酷的类型都要加以尝试。

L

L 型人物的发型跟现实中人物的发型完全相同。

从长发发型到短发发型都有。

下面，我们来看一下不同绘师所描绘的 S·M·L 型人物正面脸部的图像。



正面脸部的实例



脸部是角色最重要的组成部分。看了各位绘师描绘的脸部图像之后，大家可以从中找出对自己最具吸引力的来加以参考。



斜侧面脸部的画法

描绘脸部轮廓

描绘斜侧面脸部时，也可以运用 15 页建立的“男性脸部辅助线”。



轮廓 腮部 下巴

在“男性脸部辅助线”的中心线上标出下巴、腮部和轮廓起始点的位置。

下巴的轮廓线要指向脸部轮廓线的圆弧。

Medium 型人物



轮廓 腮部 下巴

S 型人物的下巴轮廓线要沿着脸部轮廓线的圆来画。



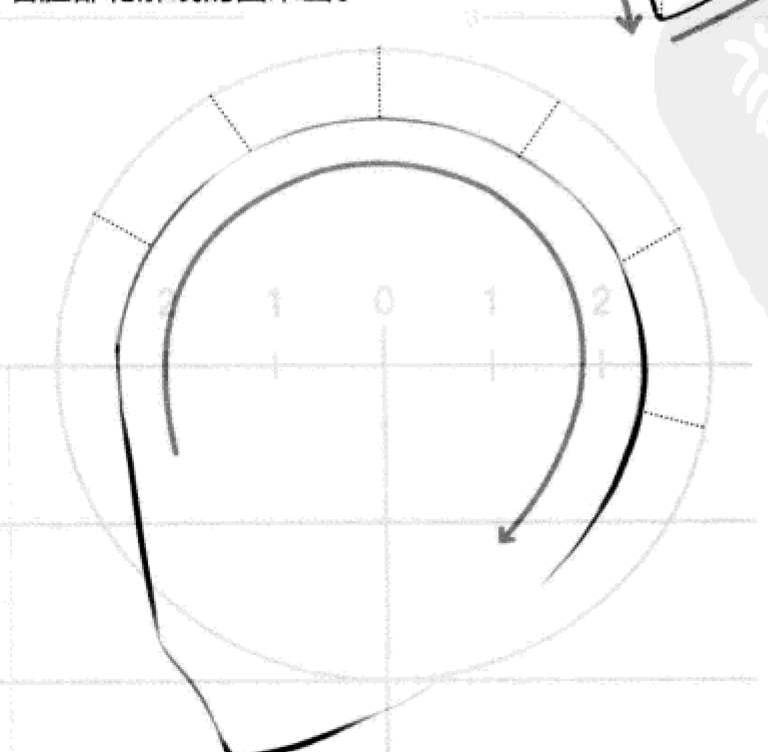
L 型人物的下巴轮廓线弯曲为两段。

轮廓 腮部 下巴 腮部

描绘头部

在“男性脸部辅助线”的内侧画圆弧，从额头开始画起与辅助线保持固定距离，最后指向下巴的线条。





头部的形状越圆越接近于小孩子的形象。

L型人物的头部形状与“男性脸部辅助线”不同，需单独加以说明。

❶ 在中心线1的位置上画一条与之垂直的辅助线。

❷ 在辅助线的上方和中心线的两端各画一个小圆圈。

❸ 从额头位置开始画线，把三个小圆圈连起来构成头部轮廓线，并要使其前后稍有棱角。

向下画的线与下巴轮廓线平行。

❹

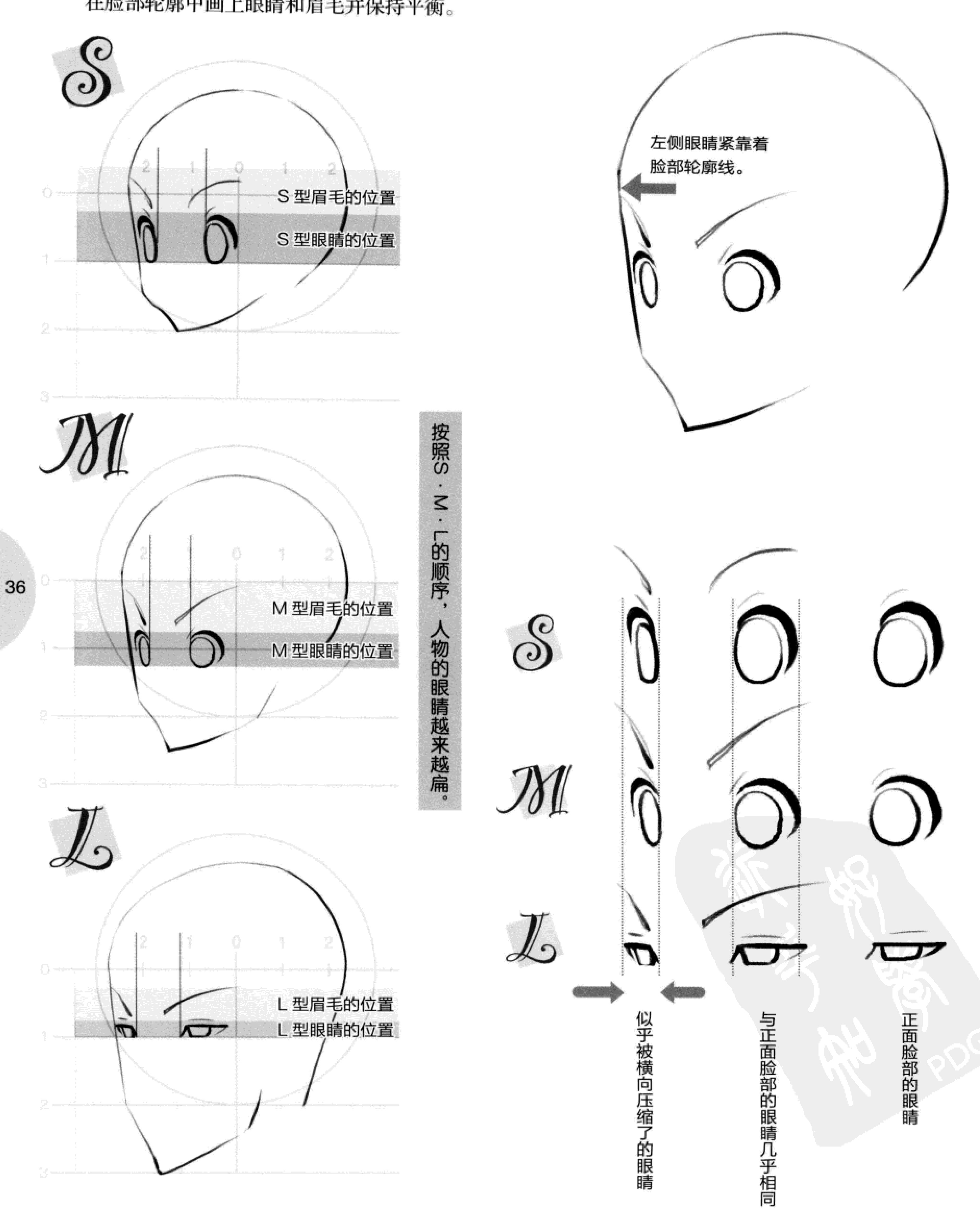
这样就能确定反映L型人物特有头型的发型了。

Large型人物



在斜侧脸中画上眼睛、眉毛

在脸部轮廓中画上眼睛和眉毛并保持平衡。



斜侧脸眼睛的实例

S

M

L

在斜侧脸中画上鼻子、嘴巴和耳朵



鼻子的实例

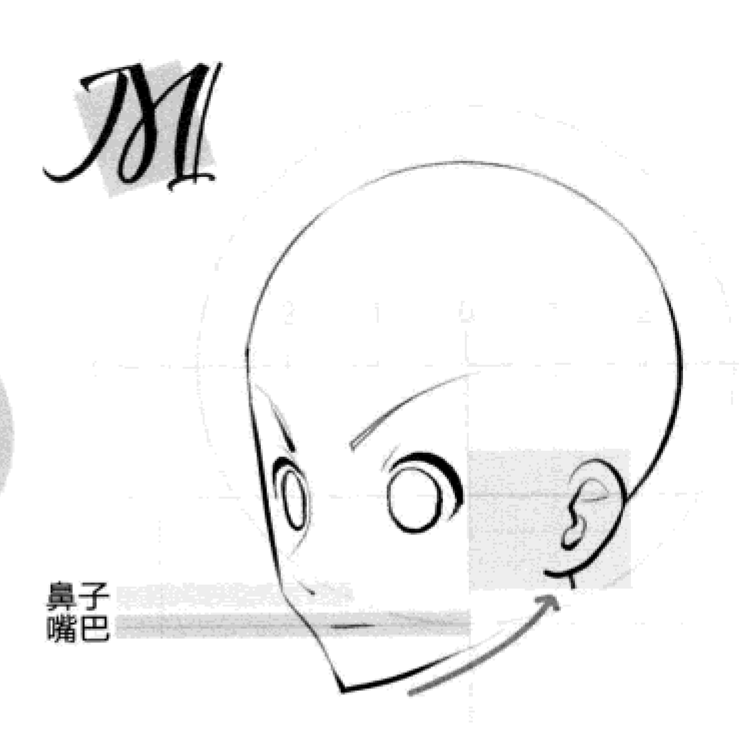


S型人物的鼻子轮廓线

鼻子画在眉毛的延长线上。
形状与正面脸部时相同。

实例





M型人物的鼻子轮廓线

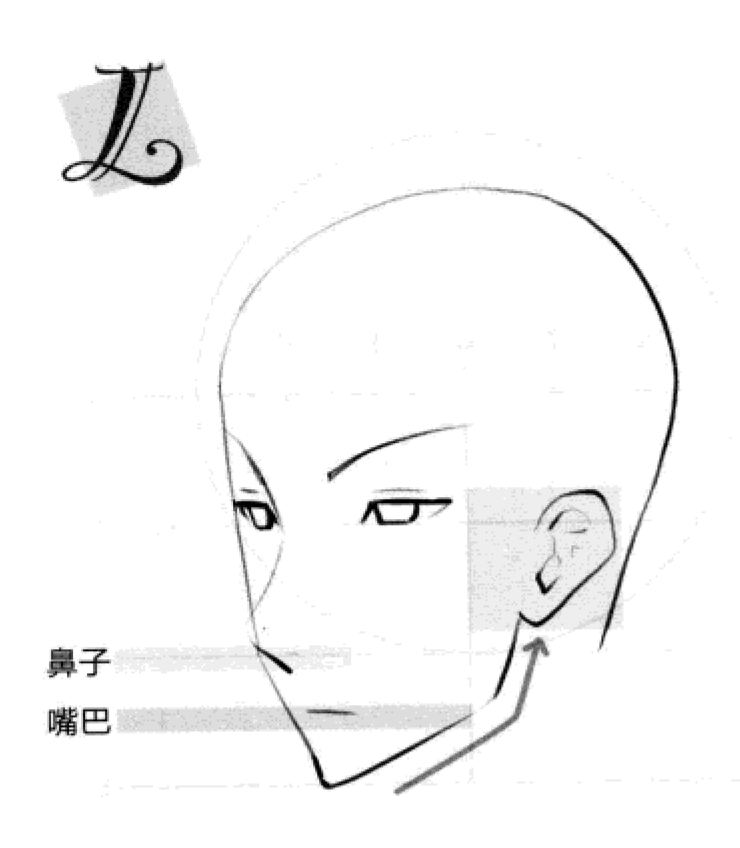
顺着眉毛的走势往下画，直达脸部轮廓线。

鼻尖是圆的

鼻孔较小

实例





L型人物的鼻子轮廓线

顺着眉毛的走势往下画，画成一个超出脸部轮廓线的大鼻子。

鼻尖是圆的，凸在脸部轮廓线之外。

鼻孔较小

实例



确定斜侧脸颈部的位置、粗细并进行描绘

从正面看，颈部位于头部的正下方。

从正侧面来看，颈部并不在头部的正下方，而是向斜右方倾斜的。



斜侧面颈部的角度

正面，颈部向正下方延伸。

处于两者之间的斜侧面，颈部稍稍向头部斜下方延伸。







S、L 型人物的颈部都是从整个头部的中心向斜下方延伸的。

S型人物颈部较细



L型人物颈部较粗

描绘斜侧面时的头发

头顶

发际、光头的轮廓线

中心线

描绘出向中央聚拢的不规则头发。



描绘刘海

描绘发型的上部分叉时不必以发际线为限。

鬓角要盖住半个耳朵。

沿“男性脸部辅助线”画圆。

翘发和后面的头发的画法与正脸时相同。

Point

画出头发的轮廓和翘发后，头部看起来就比较生动了。


与画正脸头发时的做法一样，侧脸时也要画上稍有变化的发型。
擦去多余的线条便完成了！
注意！
别忘了练习一下相反方向的斜侧脸！
下面是绘师所画的S·M·L型人物的斜侧脸实例。

斜侧面脸部的实例

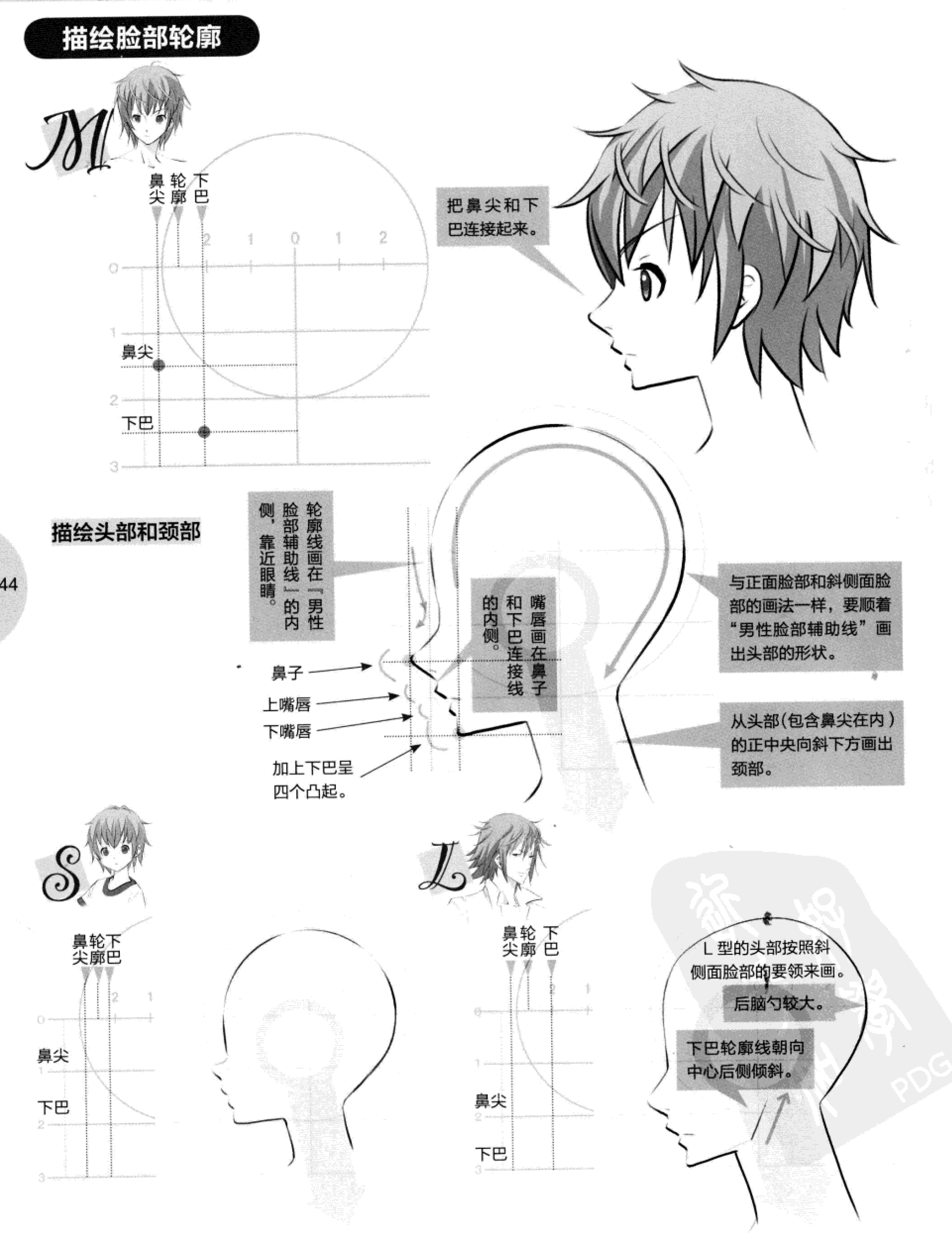


不同角度的斜侧脸，眼睛、鼻子的位置也会有所不同。因此要练习从正面到正侧面各种角度的脸部画法。

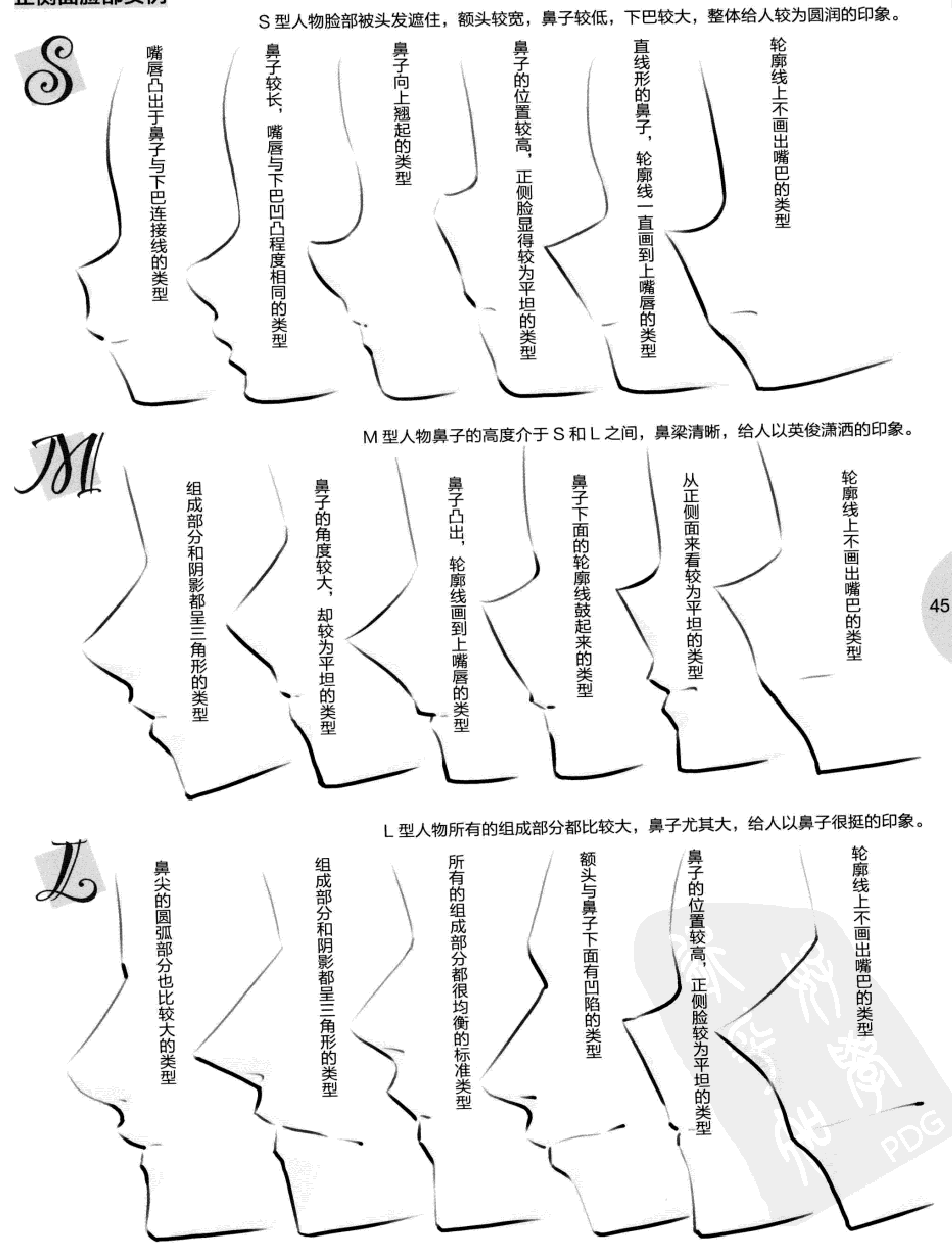


正侧面脸部的画法

描绘脸部轮廓

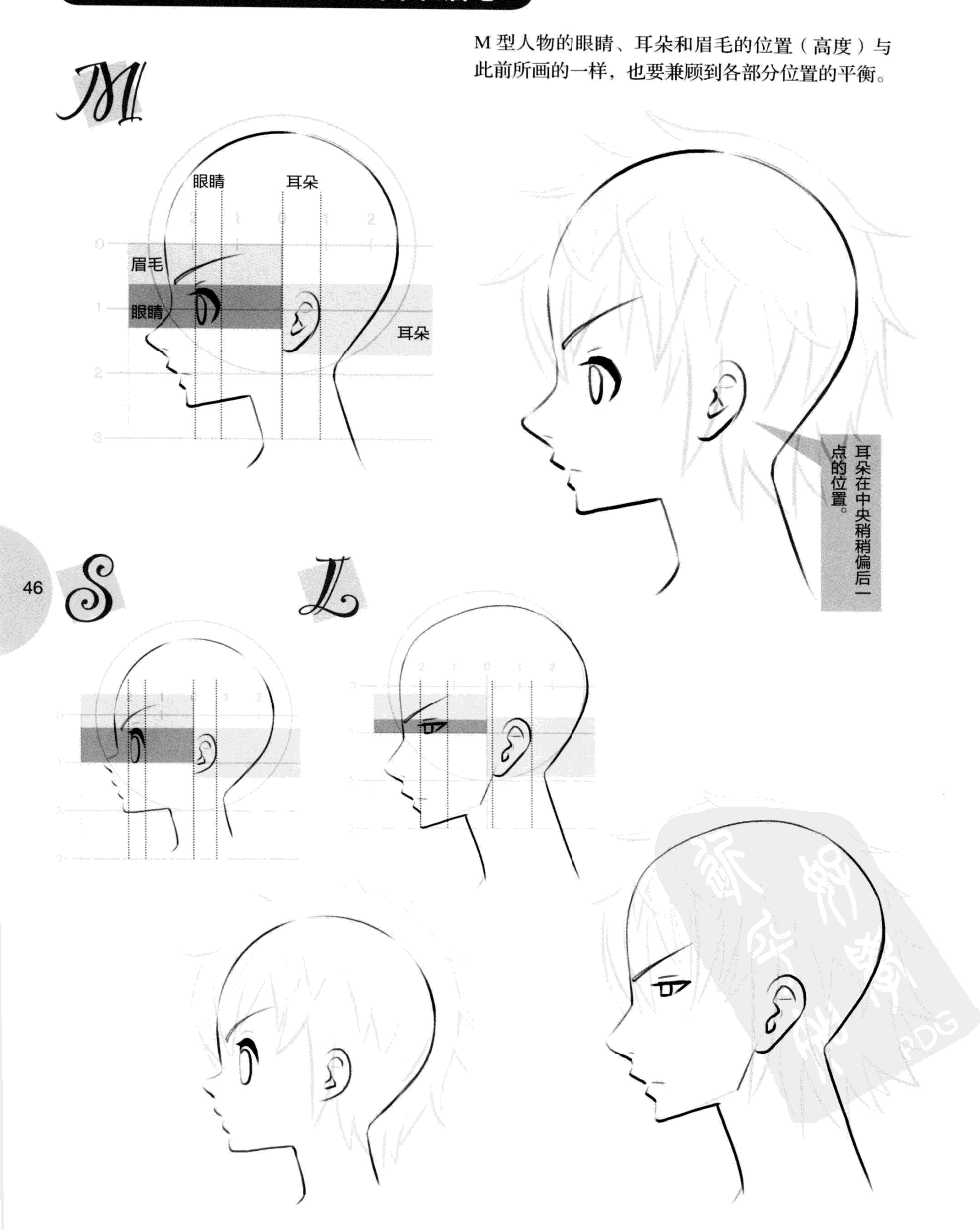


正侧面脸部实例

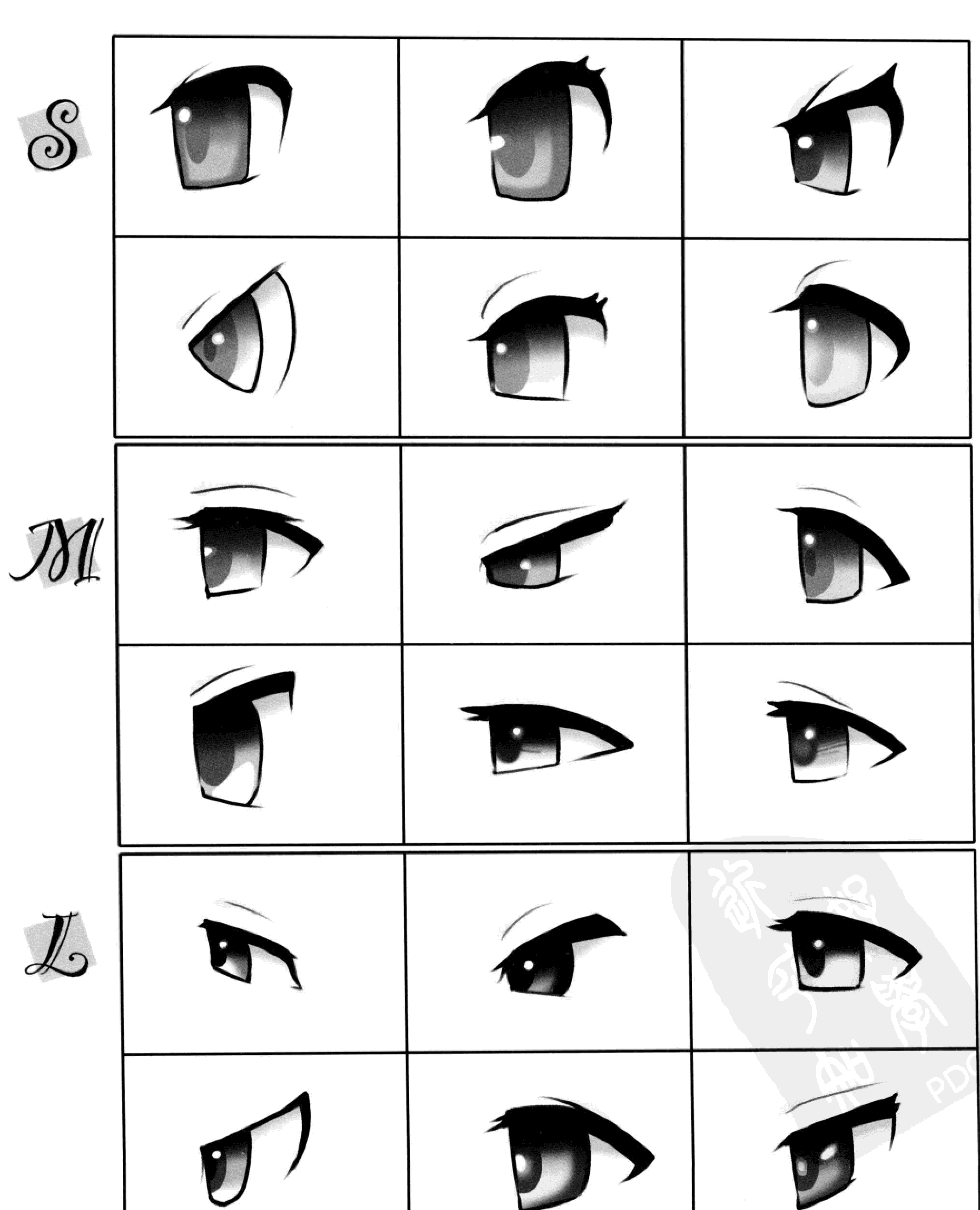

S
S型人物脸部被头发遮住，额头较宽，鼻子较低，下巴较大，整体给人较为圆润的印象。
嘴唇凸出于鼻子与下巴连接线的类型
鼻子较长，嘴唇与下巴凹凸程度相同的类型
鼻子向上翘起的类型
鼻子的位置较高，正侧脸显得较为平坦的类型
直线形的鼻子，轮廓线一直画到上嘴唇的类型
轮廓线上不画出嘴巴的类型
M
M型人物鼻子的高度介于S和L之间，鼻梁清晰，给人以英俊潇洒的印象。
组成部分和阴影都呈三角形的类型
鼻子的角度较大，却较为平坦的类型
鼻子凸出，轮廓线画到上嘴唇的类型
鼻子下面的轮廓线鼓起来的类型
从正侧面来看较为平坦的类型
轮廓线上不画出嘴巴的类型
L
L型人物所有的组成部分都比较大，鼻子尤其大，给人以鼻子很挺的印象。
鼻尖的圆弧部分也比较大的类型
组成部分和阴影都呈三角形的类型
所有的组成部分都很均衡的标准类型
额头与鼻子下面有凹陷的类型
鼻子的位置较高，正侧脸较为平坦的类型
轮廓线上不画出嘴巴的类型

在正侧脸中画上眼睛、耳朵和眉毛

M 型人物的眼睛、耳朵和眉毛的位置（高度）与此前所画的一样，也要兼顾到各部分位置的平衡。



正侧面脸部的眼睛实例



描绘正侧面时的头发

M

M 型人物正侧面头发的画法和斜侧面时一样，都要沿着“男性脸部辅助线”描绘。

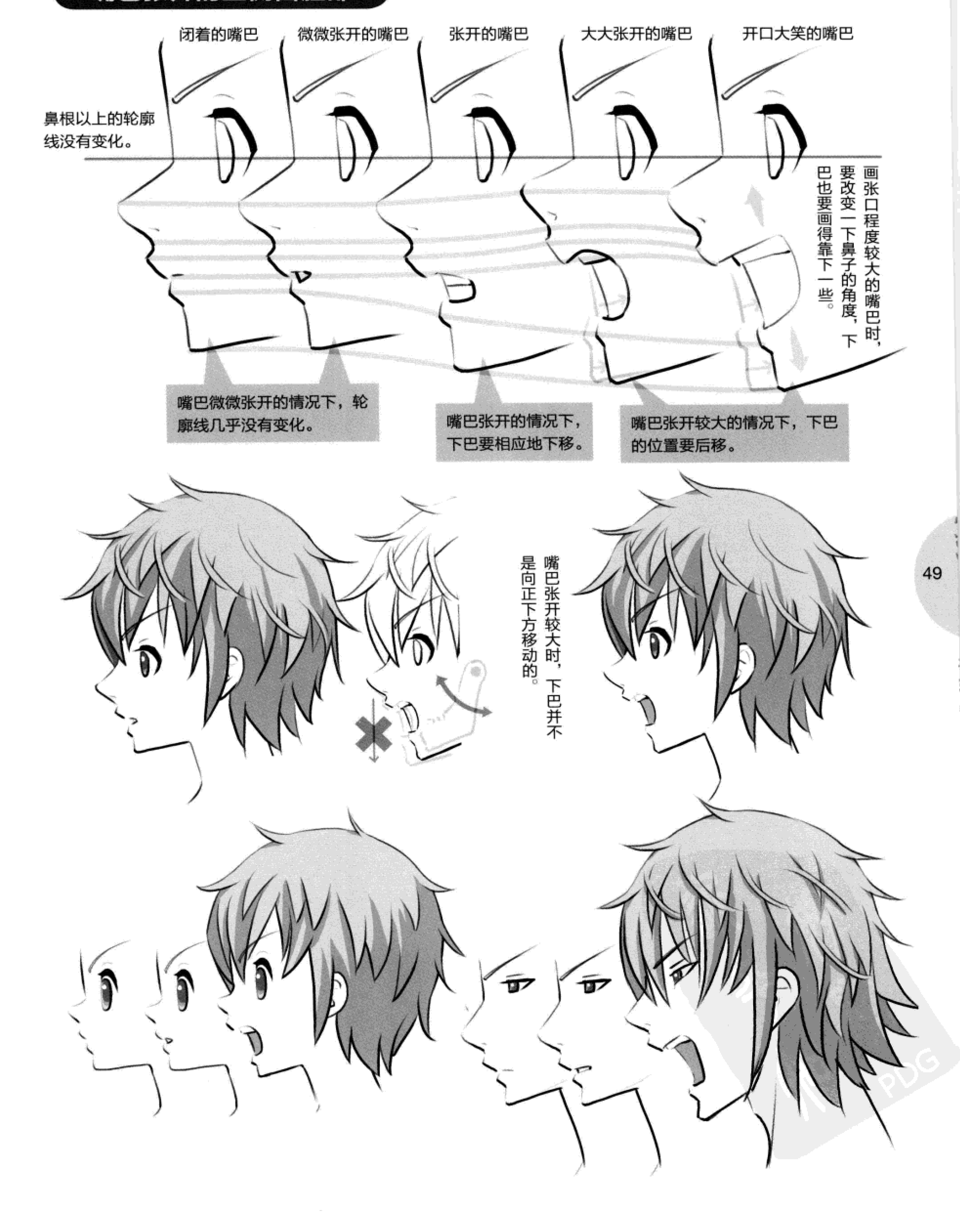
画上翘发和点缀性的头发。

擦去多余的线条便完成了！

S

L

嘴巴张开的正侧面脸部



闭着的嘴巴
微微张开的嘴巴
张开的嘴巴
大大张开的嘴巴
开口大笑的嘴巴
鼻根以上的轮廓线没有变化。
画张口程度较大的嘴巴时，要改变一下鼻子的角度，下巴也要画得靠下一些。
嘴巴微微张开的情况下，轮廓线几乎没有变化。
嘴巴张开的情况下，下巴要相应地下移。
嘴巴张开较大的情况下，下巴的位置要后移。
嘴巴张开较大时，下巴并不是向正下方移动的。

正侧面脸部的实例



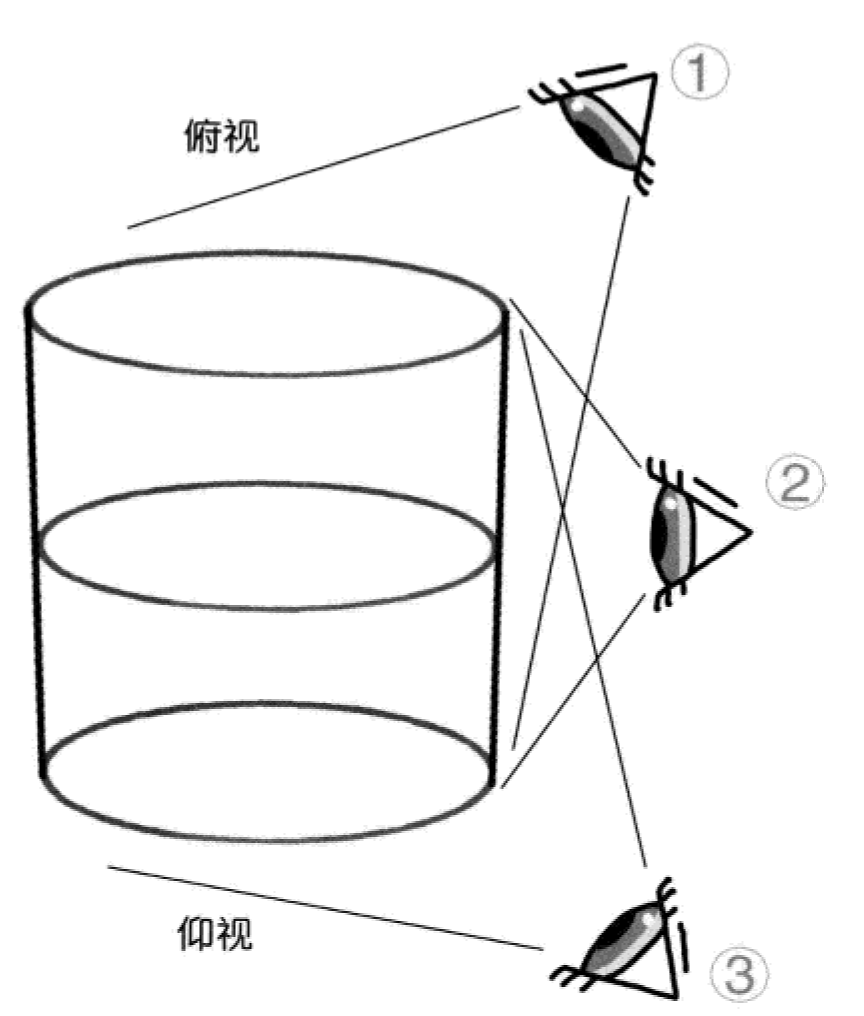
正侧脸是通过轮廓线来表现人物个性的。请大家参考 45 页，摸索出适合自己的轮廓画法。



仰视、俯视、情感表现



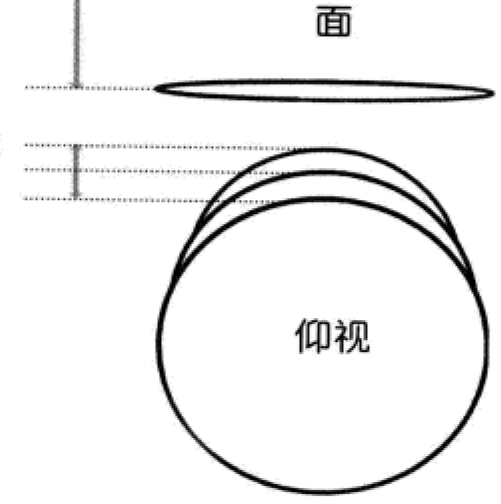
脸部的仰视和俯视



①
圆与圆的间隔变窄。

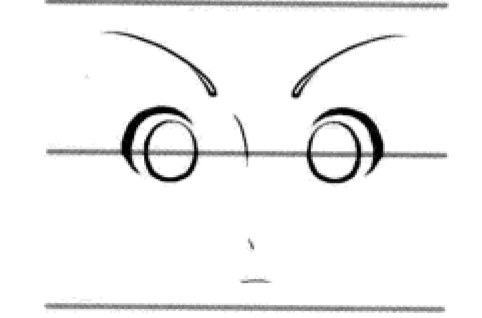
②
圆与圆的间隔变宽。

③
圆与圆的间隔变窄。



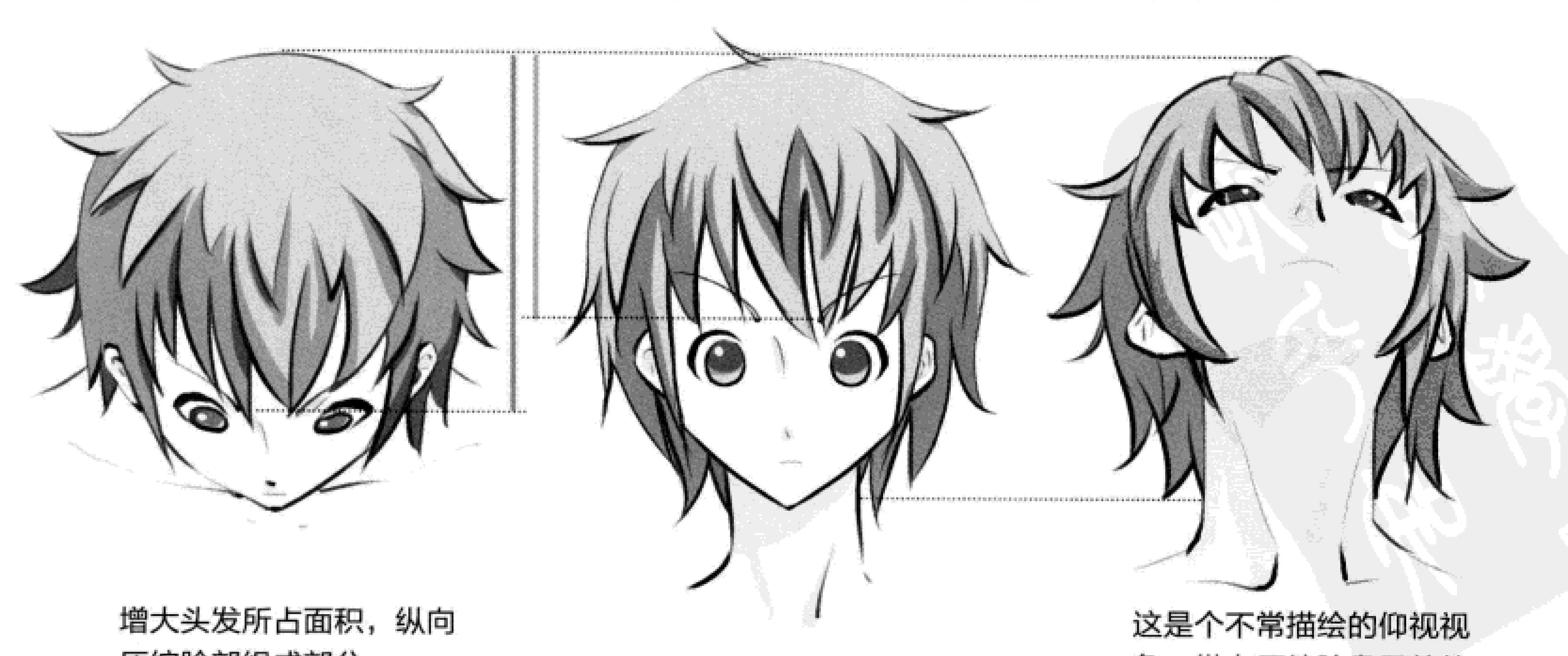
顺着仰视和俯视的弧度将脸部的五官安排在一个平面上。







*不严格地顺着弧度安排也没关系，只需上下压缩，在二维平面上就已经显得像是这么回事了。



增大头发所占面积，纵向压缩脸部组成部分。

这是个不常描绘的仰视视角。纵向压缩除鼻子外的脸部组成部分。



下巴凸出至圆外。
沿着轮廓的弧度安排脸部组成部分。
在圆上添加点缀性的头发。
在体现透视关系的椭圆的中心处画上颈部。
鼻子凸出轮廓线外要多一些。
下巴位于轮廓的一角，其下端要凸出于椭圆之外。
沿着弧线安排脸部组成部分。
画出头发，盖住椭圆。

基本表情

喜

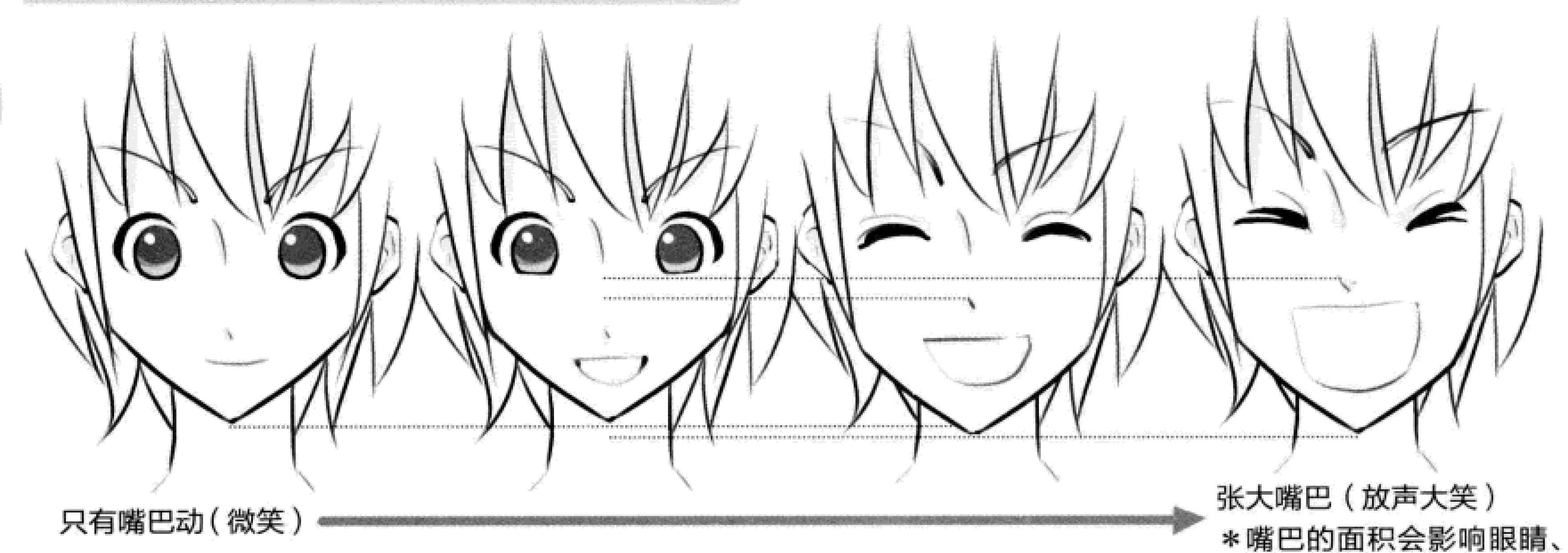
表情符号

眉毛较为粗大，且呈圆弧状。眼睛闭上时是向上弯的弧线；睁开时，下部轮廓也是稍稍向上弯曲的。嘴巴呈半月状，为向上或者向下弯的弧线。

笑的时候、高兴的时候等等



笑（喜）的程度（变化的脸部五官和轮廓）



只有嘴巴动（微笑）→ 张大嘴巴（放声大笑）

＊嘴巴的面积会影响眼睛、鼻子的位置和轮廓。

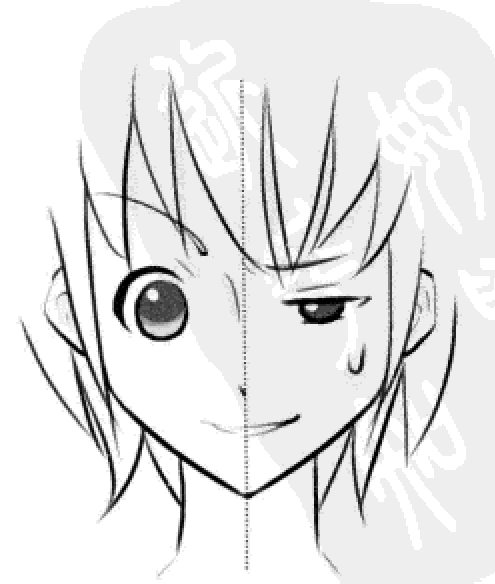
左右脸的不同表情（含有各种感受的笑容）



“哼、哼、哼”的嘲笑



边哭边笑



“……”等不失体面的笑


喜
实例



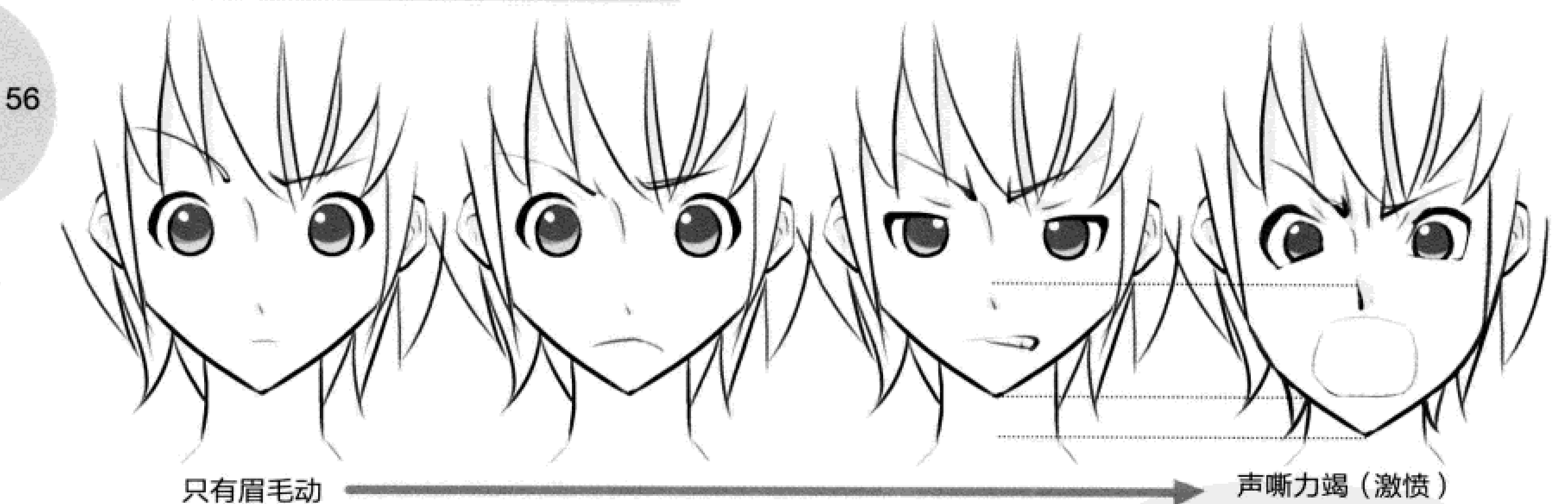


皱着眉头，眉毛的两端往上翘。两只眼睛一只眯着，一只睁开。嘴部的一侧很紧，给人以紧咬牙关的感觉。

发怒的时候、有事不顺心时等等



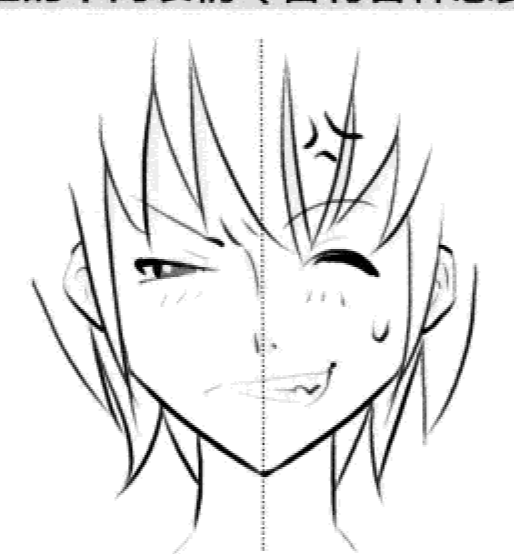
发怒的程度（变化的脸部五官和轮廓）



只有眉毛动 → 声嘶力竭（激愤）

＊嘴巴的面积影响到眼睛、鼻子的位置和轮廓。

左右脸的不同表情（含有各种感受的愤怒）



“……哈、哈、哈”等强作镇静的怒容



怒极而泣



“……！”等盛怒的表情


怒
实例





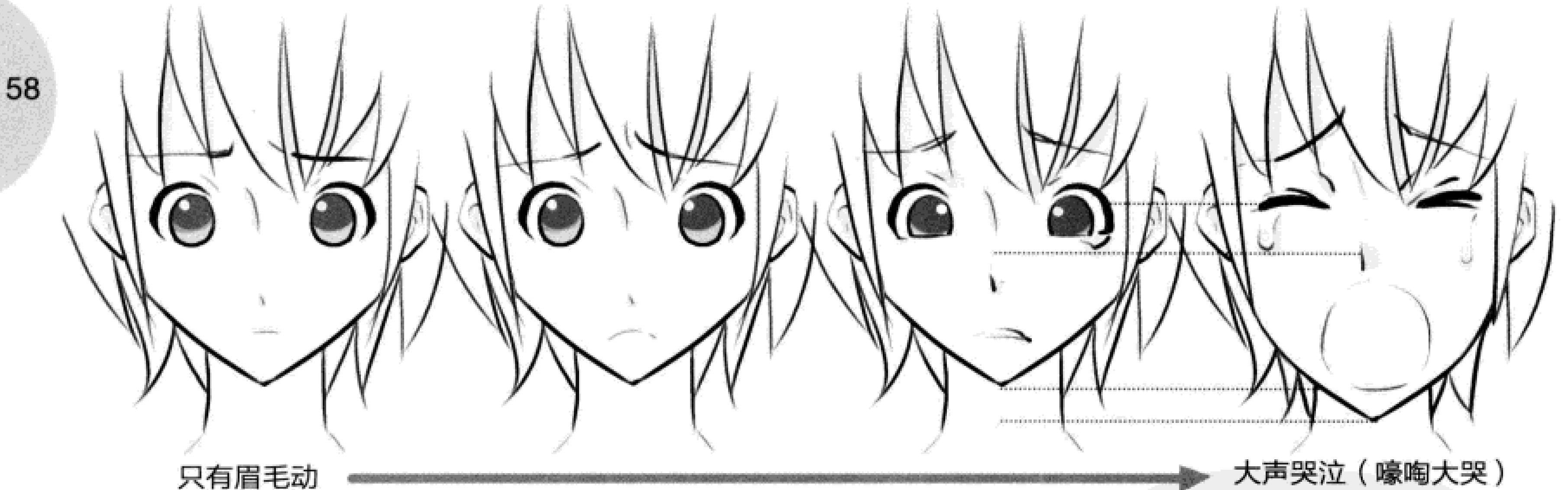


眉毛下垂。
眼中含泪，眼眶湿润。
嘴巴呈反向半月形（与笑时方向正好相反）。

悲伤的时候、期待落空的时候等等



悲哀的程度（变化的脸部五官和轮廓）



只有眉毛动 → 大声哭泣（嚎啕大哭）
*嘴巴的面积会影响到眼睛和鼻子的位置和轮廓。

脸部上下的不同表情（含有各种感受的悲哀）



边哭边笑（左右脸表情不同）　又泣又怒（左右脸表情不同）　静静地哭


哀
实例



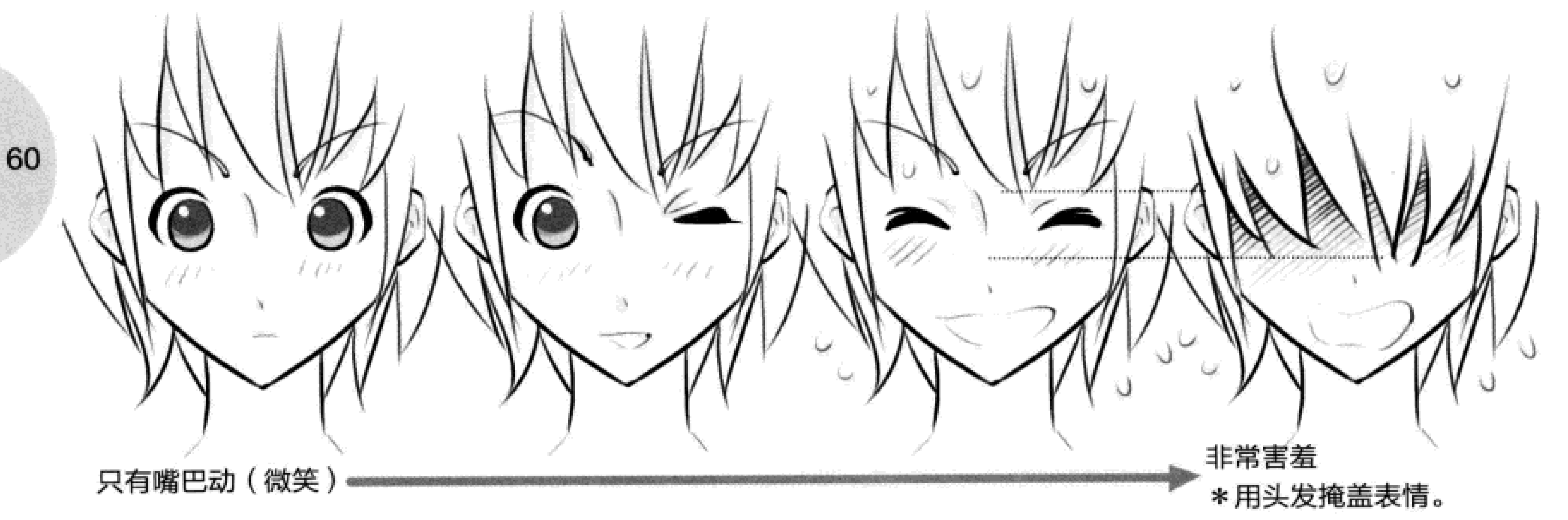
受到称赞，或被人喜欢的时候等等





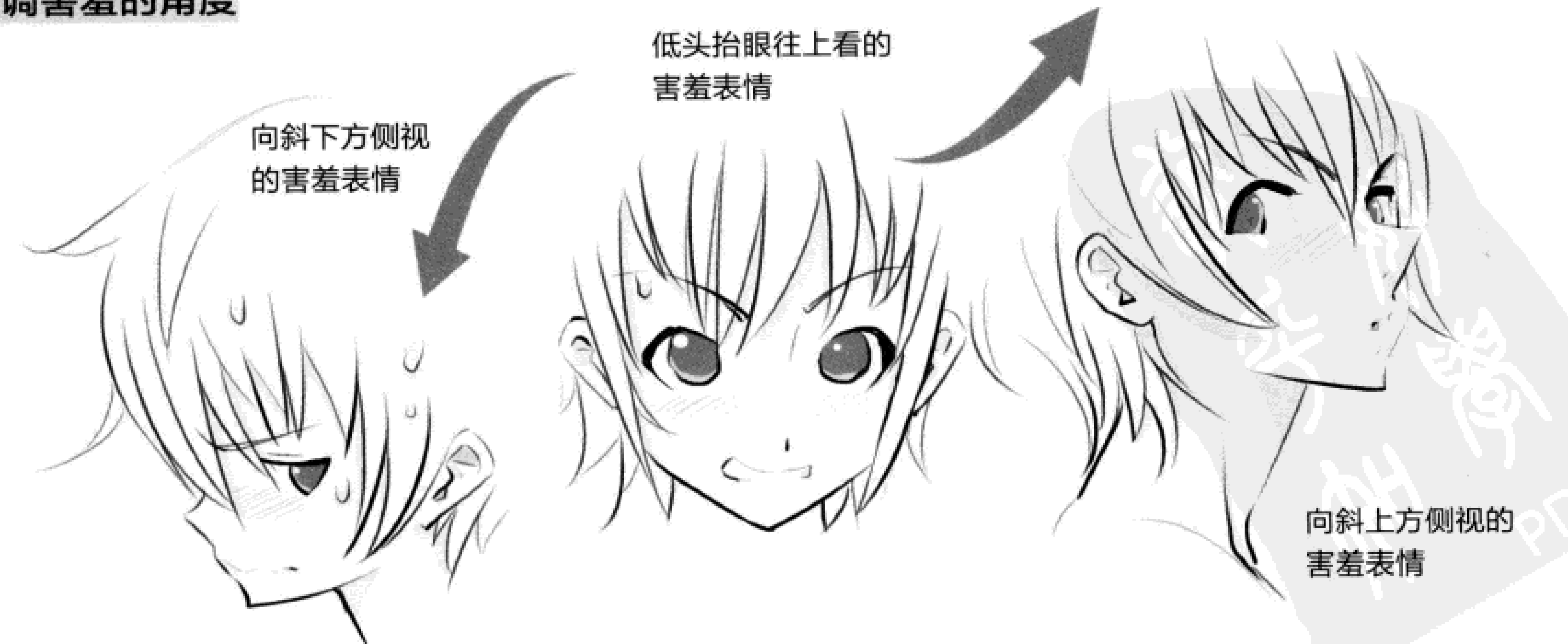
两条眉毛的形状不同（表示不知道该做何表情），眼睛一睁一闭（理由同上）。嘴巴的形状与喜悦时相同（因为心情还是不错的）。

害羞的程度（变化的脸部五官和轮廓）



只有嘴巴动（微笑）→ 非常害羞
＊用头发掩盖表情。

强调害羞的角度




羞
实例
啊~~~

边哭边笑

蔑视

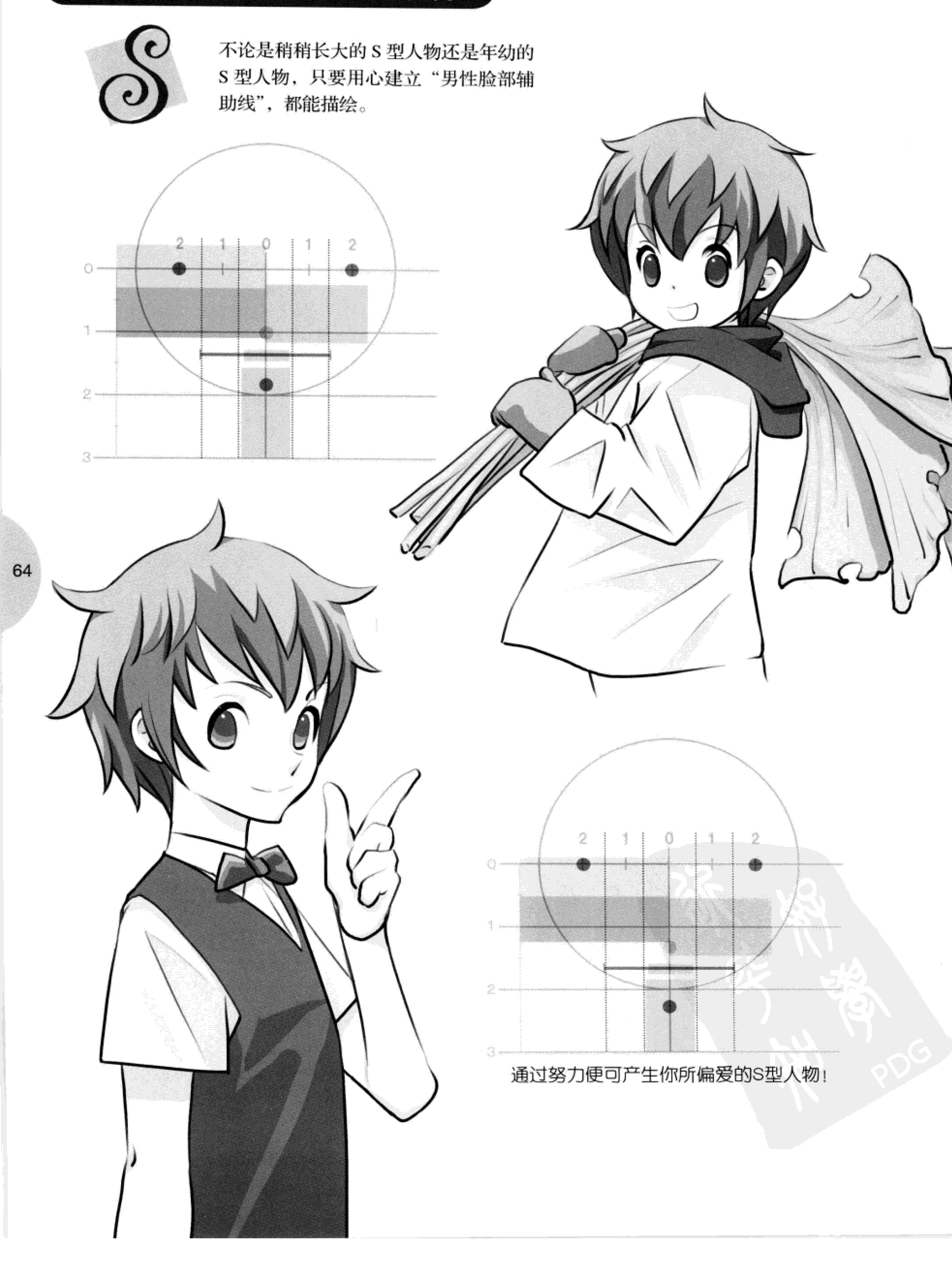
着急


惊讶
烦恼
得意
怎么样……
傲慢

将S・M・L型人物的年龄区分开

S

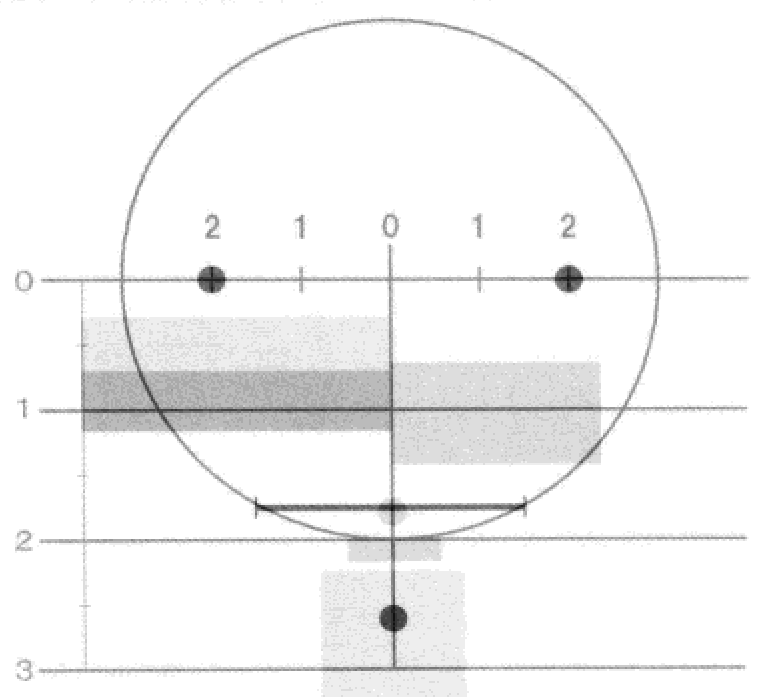
不论是稍稍长大的 S 型人物还是年幼的 S 型人物，只要用心建立“男性脸部辅助线”，都能描绘。



通过努力便可产生你所偏爱的S型人物！

ML

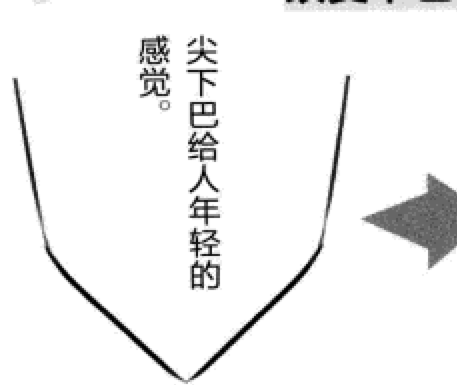
仅限于 M 型与 L 型中间人物的画法。自行设置脸部的宽度和眼睛、嘴巴、鼻子等五官的位置，便能画出你所偏爱的 M 型人物。







改变下巴的形状



留有胡须

用指向下巴轮廓线的连续的三角形来表现胡须。

画出皱纹

皱纹画得太多的话就成了老头了，因此只在眼睛下面和嘴角处稍微画上一点。



只在一边的嘴角处画皱纹就可以了。



附加篇

Q版人物的画法

描绘Q版的男孩形象时，一般都要画得圆润可爱一些。即表现的重点放在“可爱”上，而不是“男人味”上。

原本的头身比为7 头身。

2头身
身体躯干与腿的比例约为1:1，要保持身材圆润。

3 头身
脸部、躯干、腿基本上一样大。腿稍长一点比较帅气。脸部的变形程度与2头身基本相同。

4 头身
与3头身相比，腿更长，与S型人物的体型较为接近。脸部则保持变形后的样子。

Point

- 描绘 Q 版人物时，基本上不考虑人物原有的体型和脸部形状。
- 可以通过发型、眼睛的形状、服装和动作来彰显特征。
- 手、脚较小。身体的宽度与脸部相同或更小。
- 描绘脸部时，轮廓要圆，眼睛要大。鼻子不画也可以，嘴巴要画得小一些。

所谓变形，就是将人物的某些特征加以夸大，其他部分则进行简化的一种处理方法。描绘变形人物（Q 版人物）时，重要的是要在相同的头身比、相同的体型中找出能体现该人物特征的重点来。





第2章 身体的画法

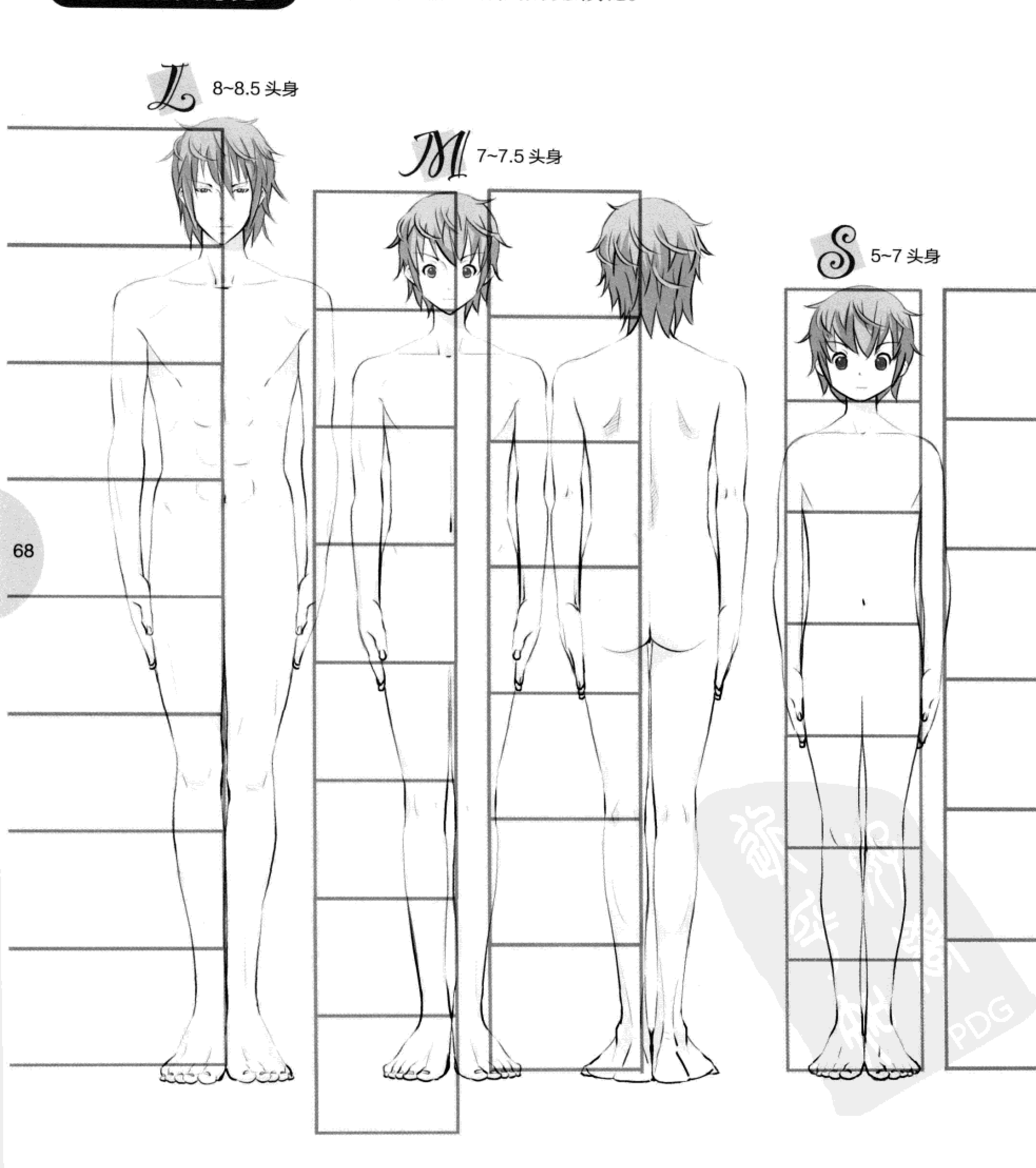
在这一章里我们将介绍人物身体的一些基本画法。让我们以M型人物为主，练习一下人物全身的画法吧。一般来讲，如果能画好裸体的动作造型，那么穿上衣服的人体也能画得较为均衡。在这一章里，我们还将介绍肌肉的画法。



关于头身比

大致的头身比

下图为各类型人物的大致头身比。

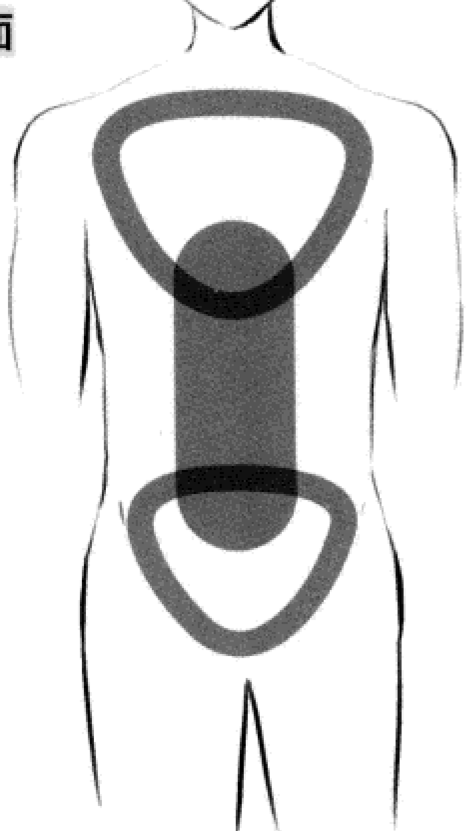


躯干的画法

正面和正侧面的身体平衡部件

正面

身体平衡部件由“胸部”、“腰部”和连接这两部分的“腹部”三部分组成。



胸部

胸部为倒三角形

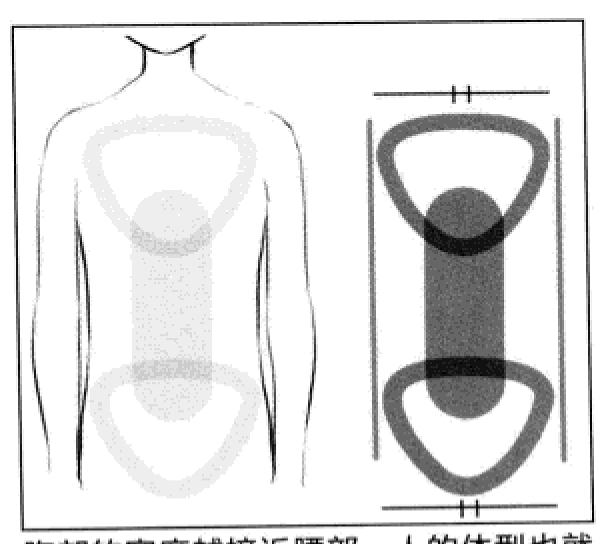
腹部

腹部连接胸部和腰部

腰部

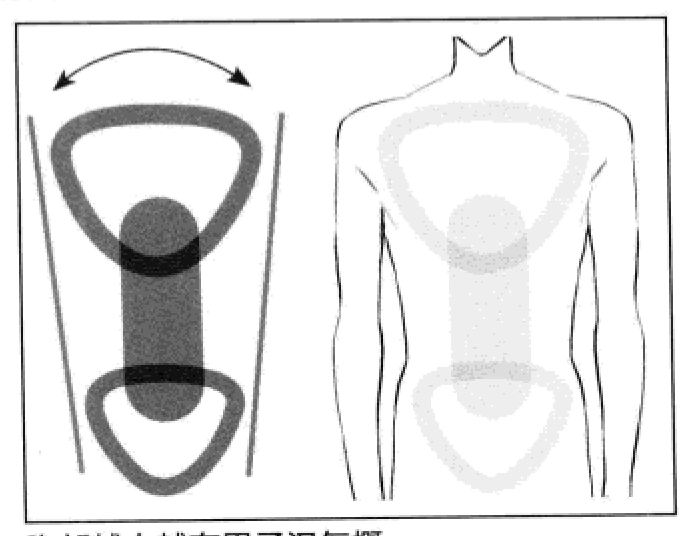
腰部也是倒三角形

胸部平衡的变化会影响到体型



胸部的宽度越接近腰部，人的体型也就越接近幼年。

标准



胸部越大越有男子汉气概。

正侧面



从颈部到躯干的骨骼线为S形曲线。

胸部

腹部连接部分

腰部

S·M·L型人物的正侧面身体平衡部件都相同。

躯干的基本信息

改变身体平衡部件的形状，便可画出各种类型的躯干了。

M

稍有展开倾向的身体平衡

正面

躯干稍长一些

用腰部来体现变化

以纵向线为中心画上肌肉（筋、骨骼）线。

背面

画上同样为纵向的肌肉（筋、骨骼）线。

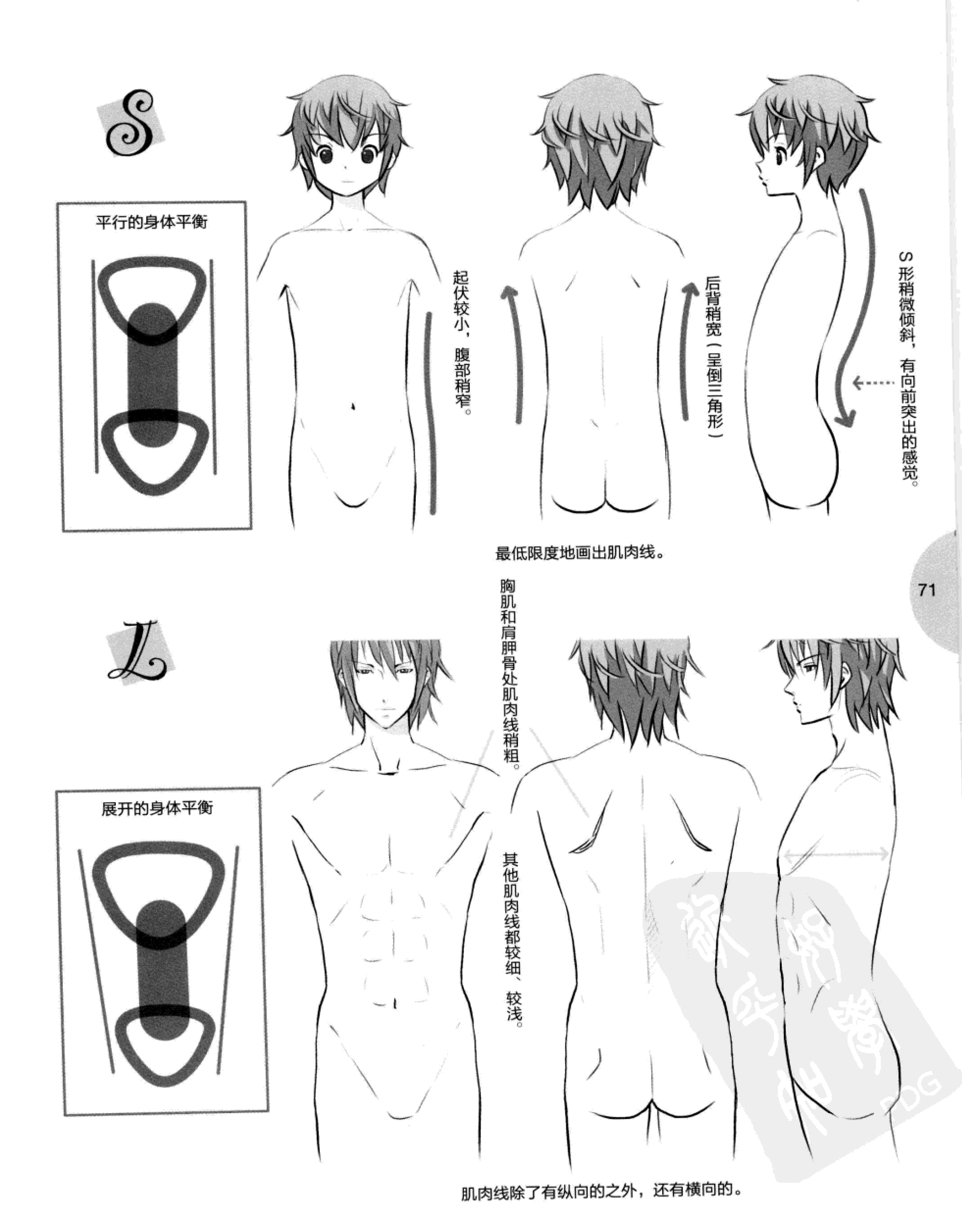
正侧面

胸肌虽然很少但也是存在的。

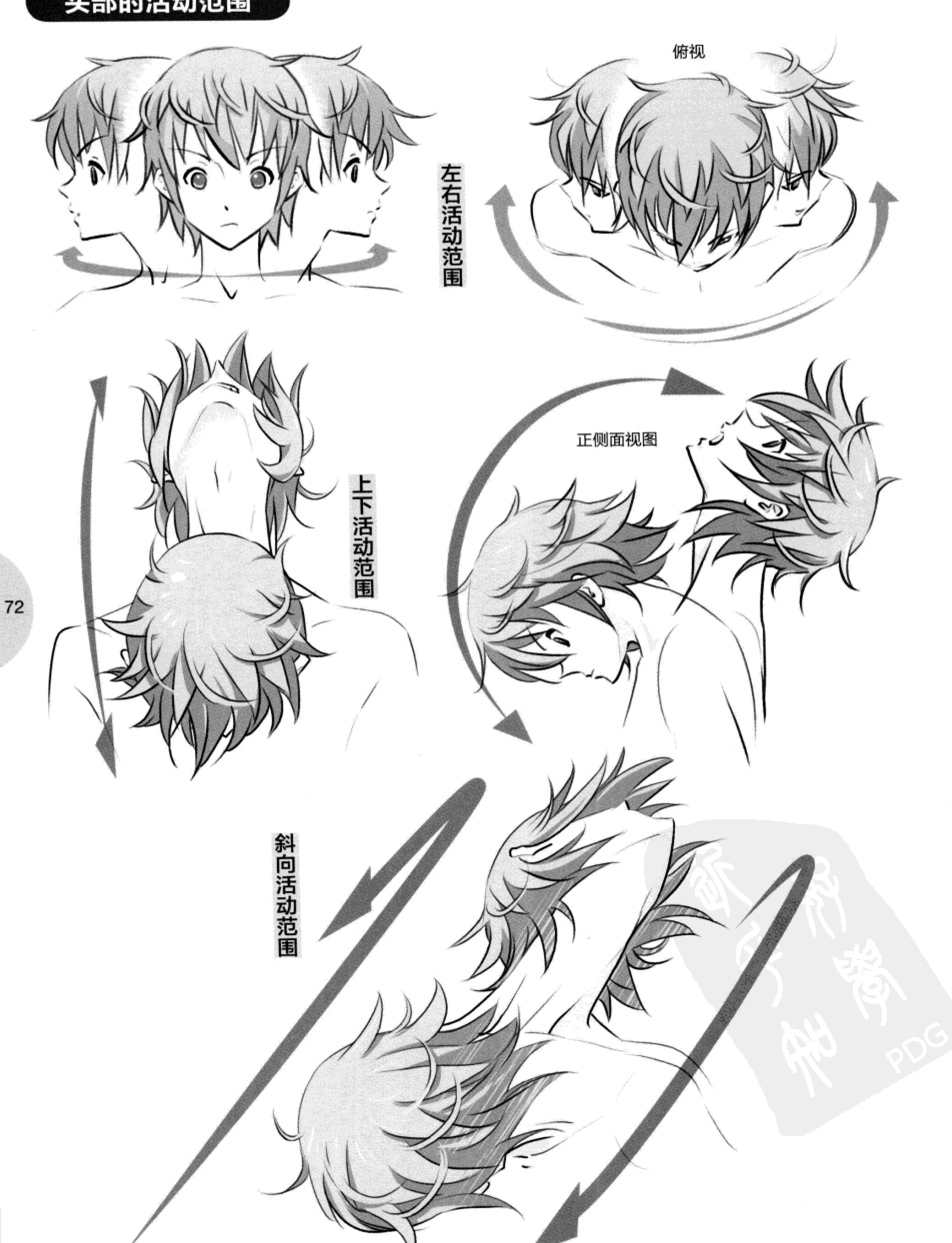
肚脐处微有高低起伏。

身体轮廓线在股间发生弯曲。

背部的 S 形曲线


S
平行的身体平衡
起伏较小，腹部稍窄。
后背稍宽（呈倒三角形）
S形稍微倾斜，有向前突出的感觉。
最低限度地画出肌肉线。
L
展开的身体平衡
胸肌和肩胛骨处肌肉线稍粗。
其他肌肉线都较细、较浅。
肌肉线除了有纵向的之外，还有横向的。

头部的活动范围



躯干的活动范围

＊腰部固定时躯干的活动范围

颈部可转动
近 90° 。

腰部固定后活动范围不到 180°，如果加上下半身
的活动范围便有可能达到 180° 了。

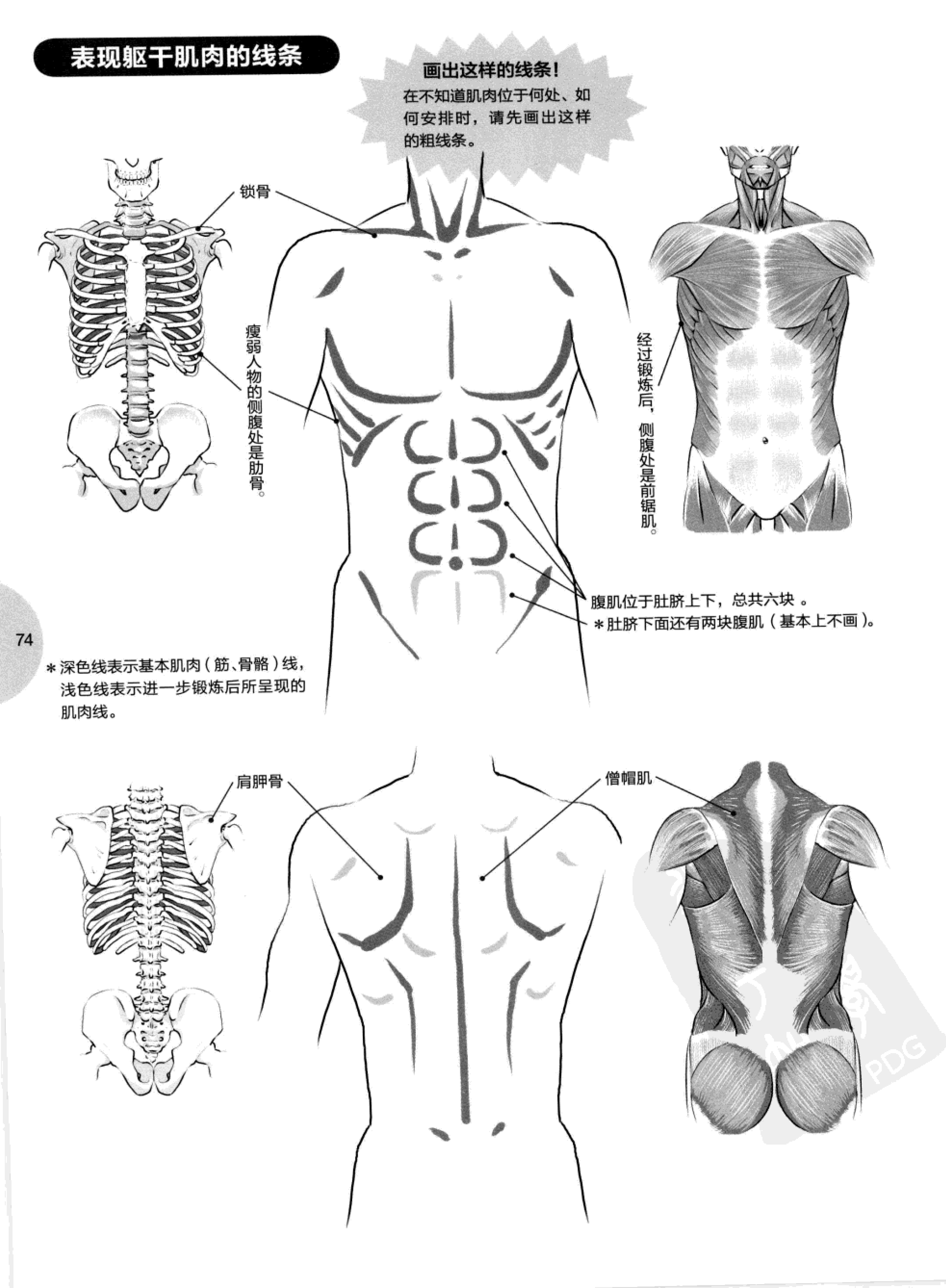
腰部固定后，上半身的
活动范围接近 90° 。

左右横向

前后



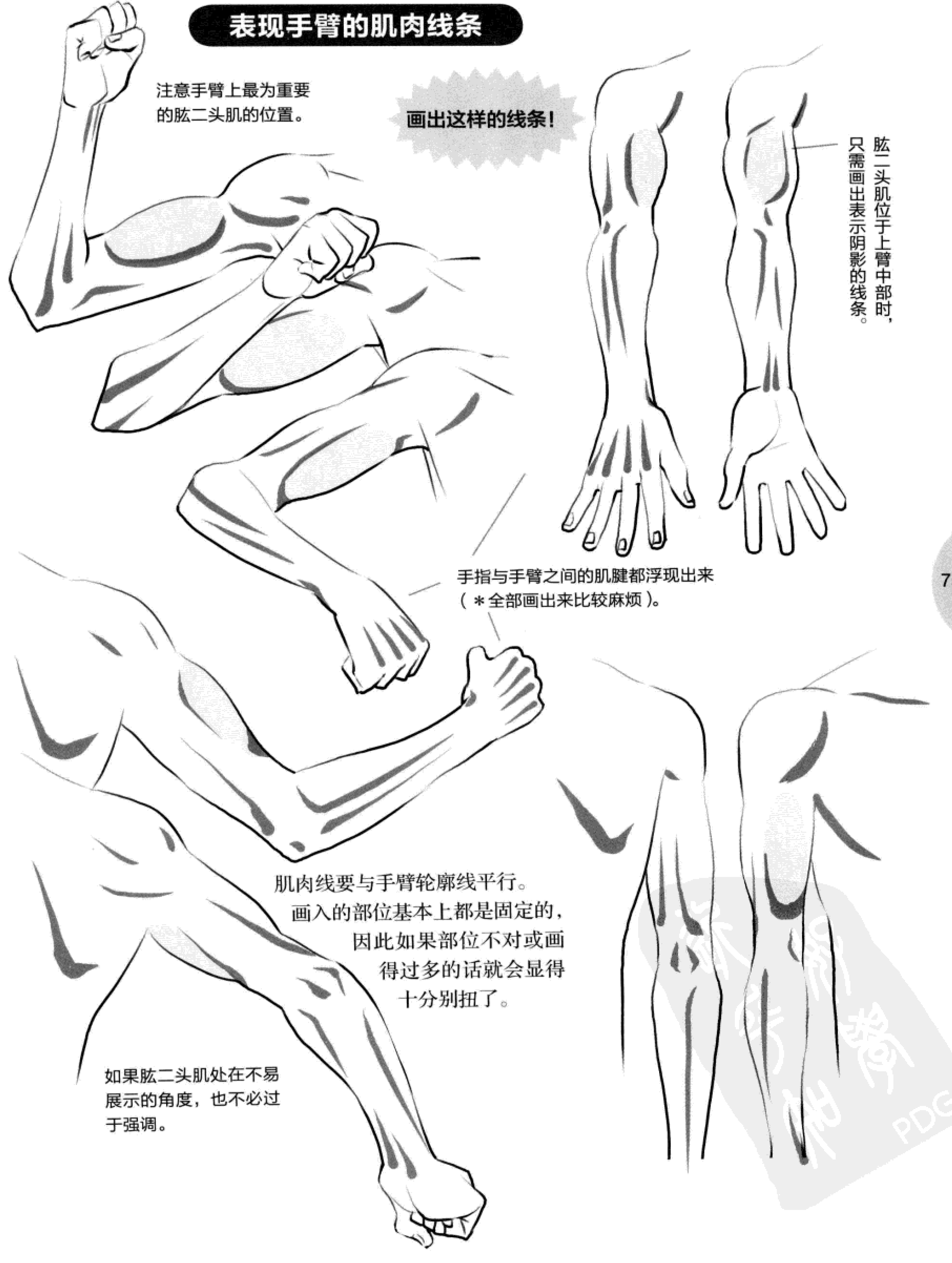
表现躯干肌肉的线条



画出这样的线条！
在不知道肌肉位于何处、如何安排时，请先画出这样的粗线条。
锁骨
瘦弱人物的侧腹处是肋骨。
经过锻炼后，侧腹处是前锯肌。
腹肌位于肚脐上下，总共六块 。
＊肚脐下面还有两块腹肌（基本上不画）。
＊深色线表示基本肌肉（筋、骨骼）线，浅色线表示进一步锻炼后所呈现的肌肉线。
肩胛骨
僧帽肌

从肩膀到手臂的画法

表现手臂的肌肉线条



手臂的基本信息

手臂的基本画法，S・M・L 型人物是通用的。

前

后

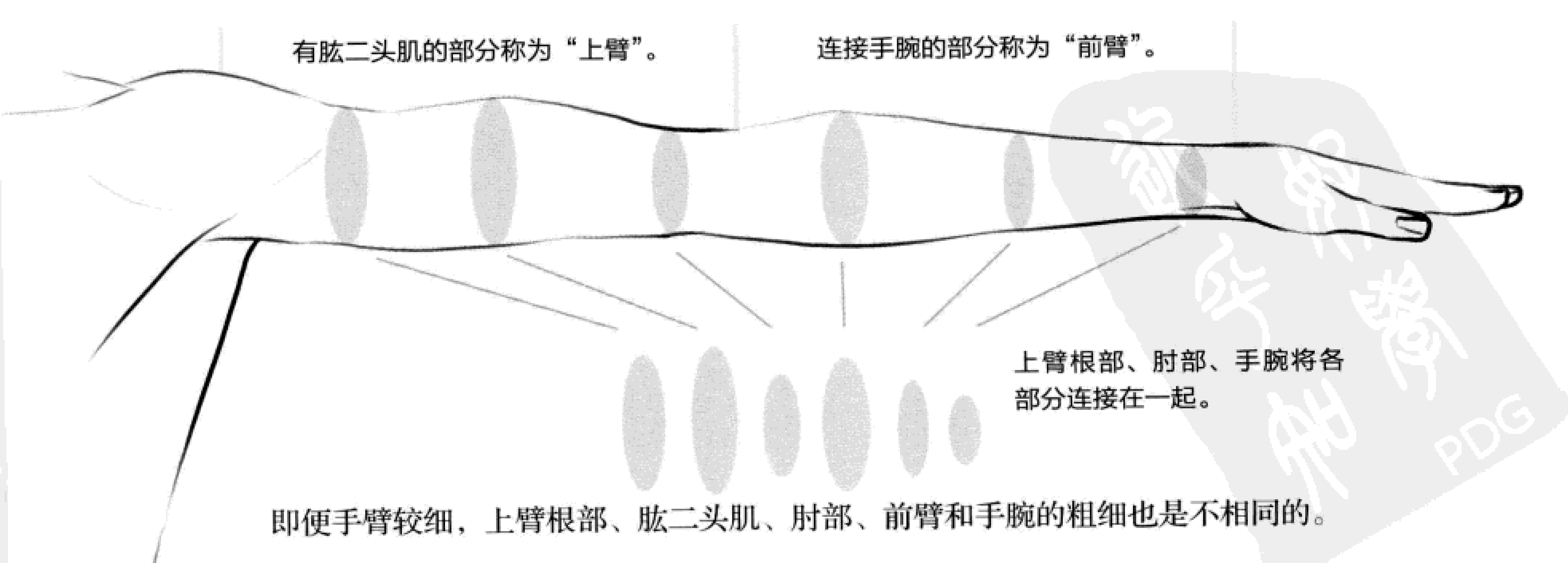
正侧面

手臂外侧的曲线富于起伏变化。

贴着身体的一侧为直线。

上臂

前臂



即便手臂较细，上臂根部、肱二头肌、肘部、前臂和手腕的粗细也是不相同的。

肩膀的基本信息

可将肩膀看作手臂的一部分，起着连接手臂和躯干的作用。



肩膀与锁骨和肩胛骨也是密切关联的。

描绘手的基本形态

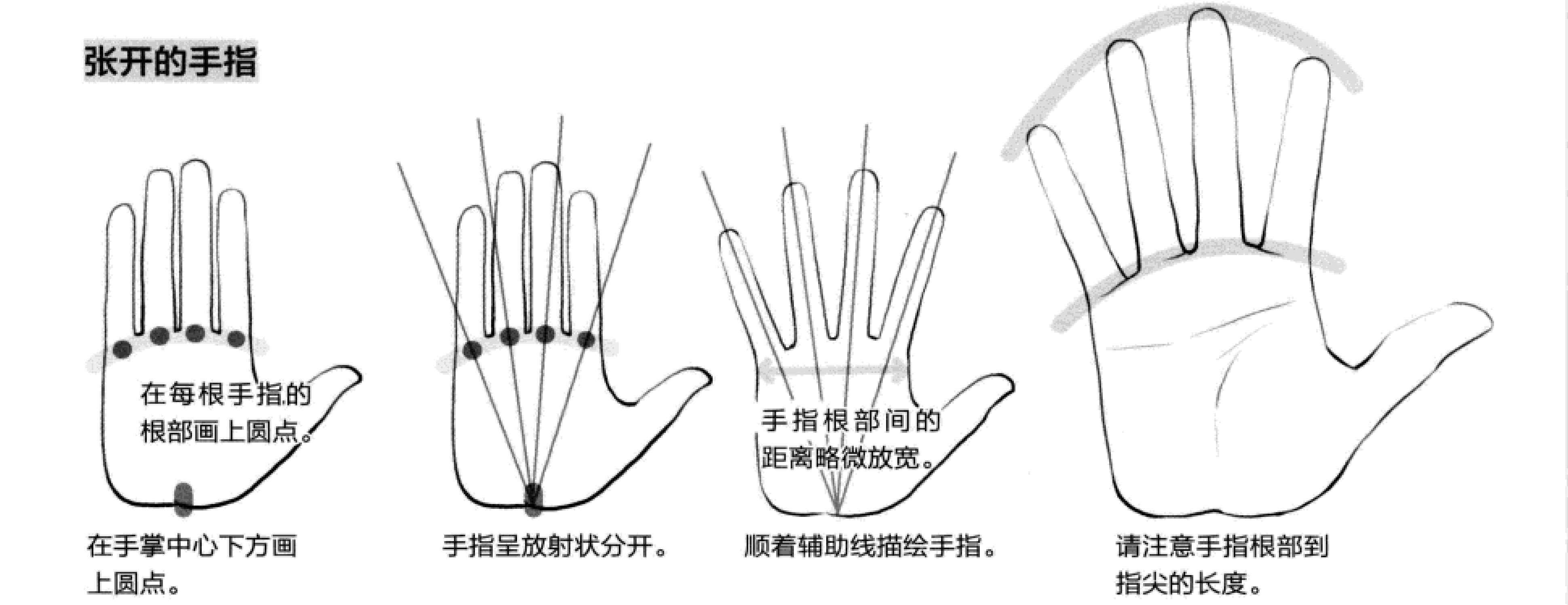
画手时要考虑到整体的圆弧。

保持手部平衡的方法

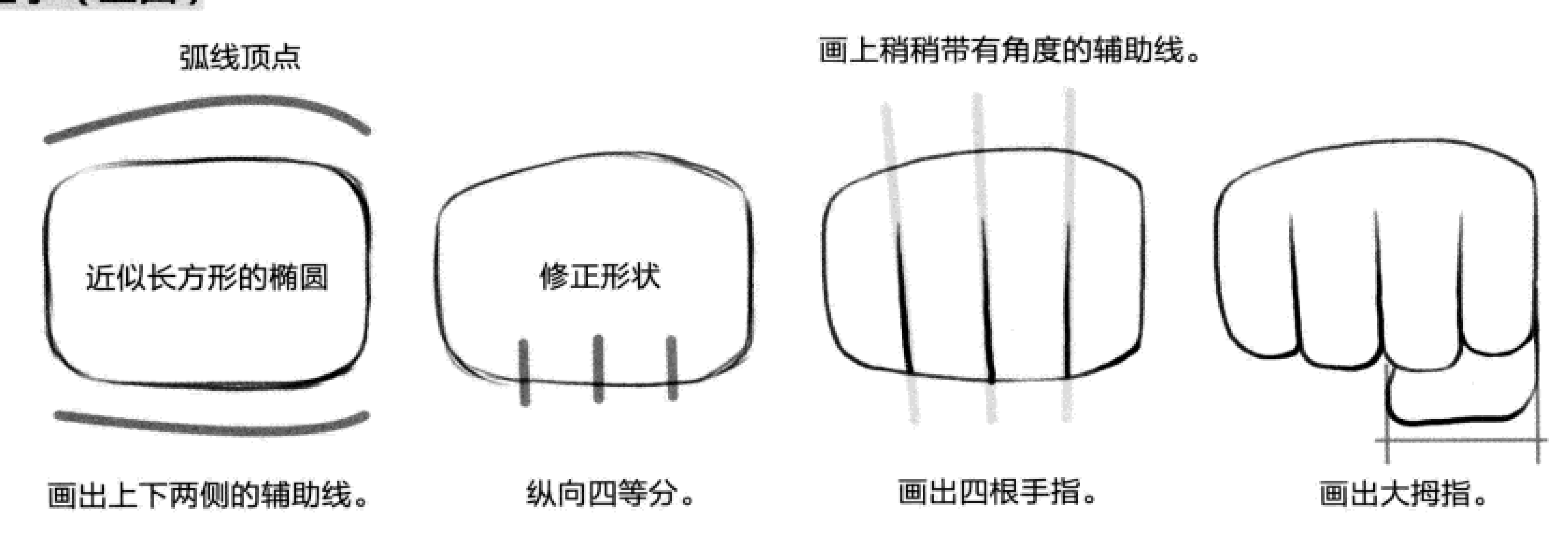
画出中指的指尖最高，而小指的指尖最低。

大拇指的指尖与其他手指的第一关节处于同一条椭圆线上。

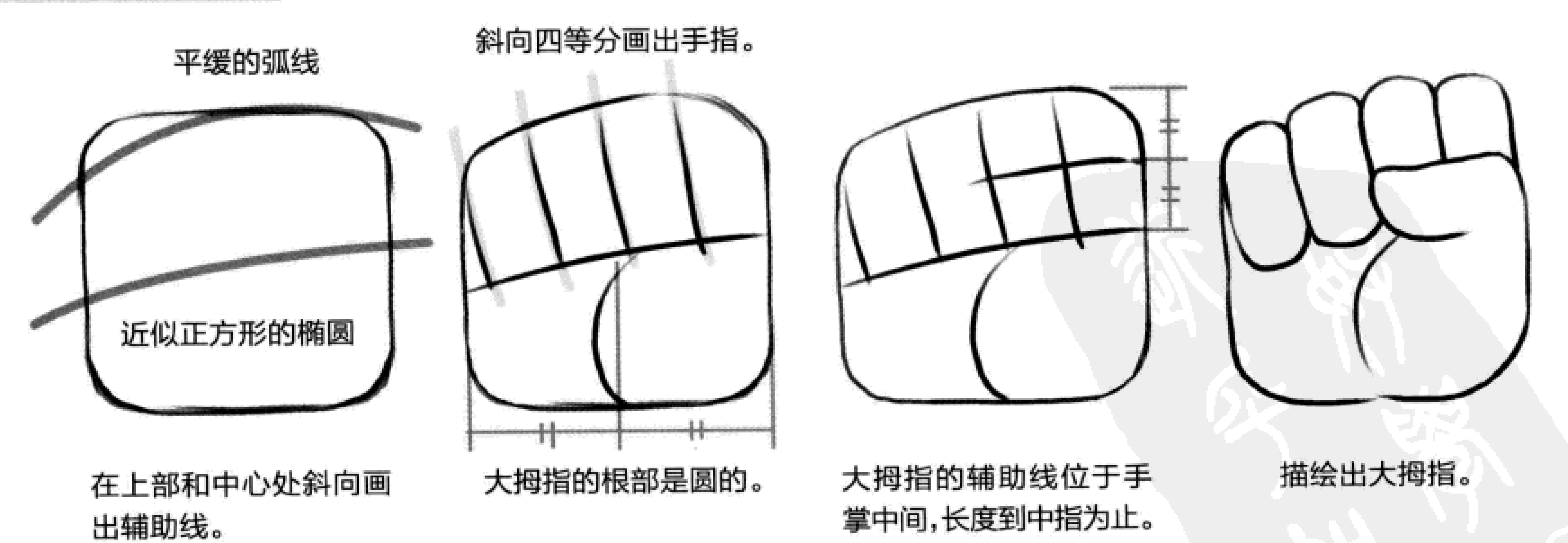
张开的手指



握拳（正面）

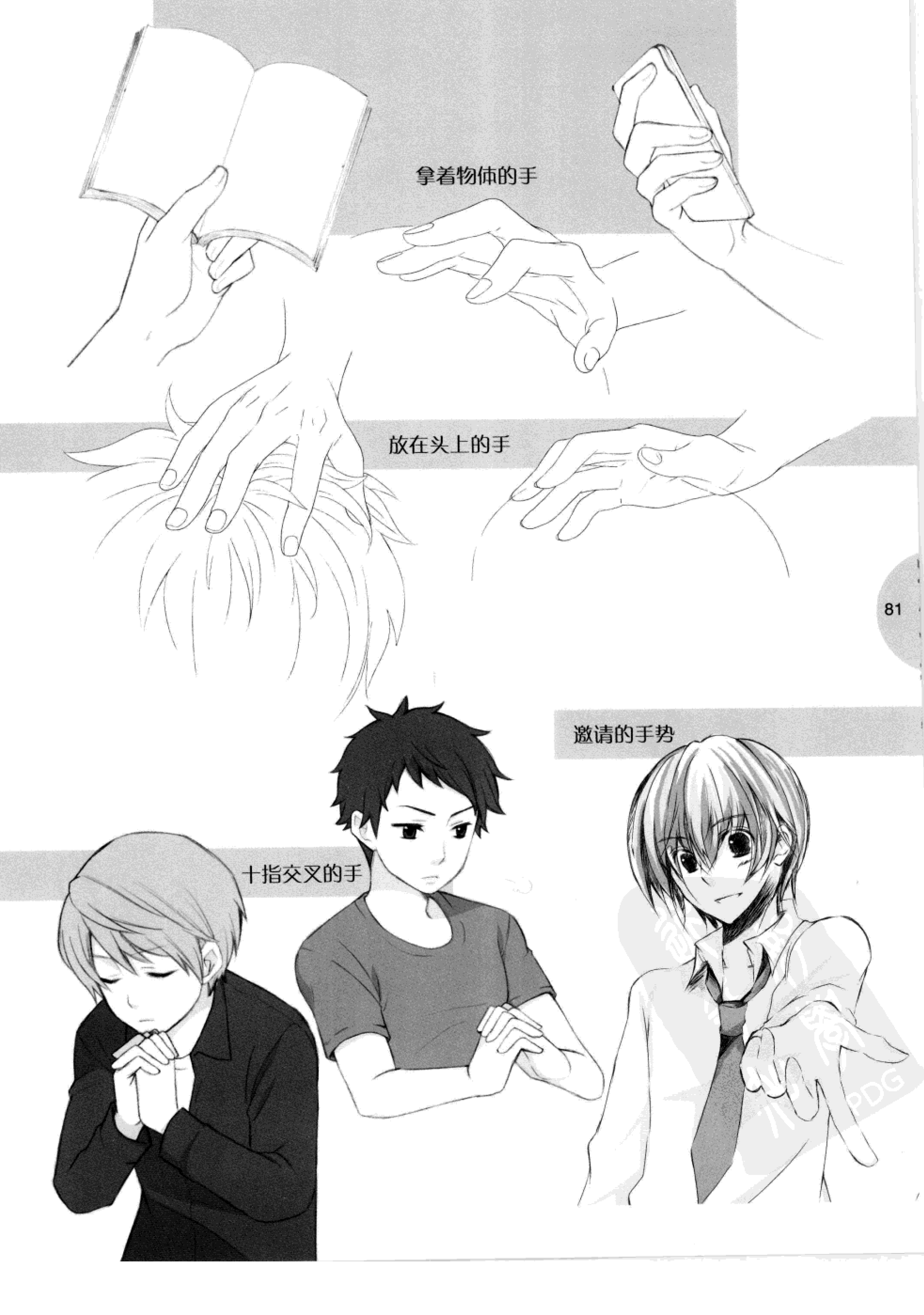


握拳（手掌一侧）



手的实例




拿着物体的手
放在头上的手
邀请的手势
十指交叉的手

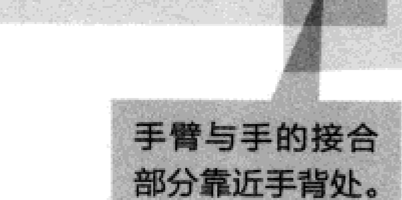
手与手臂的连接

接合部分

手与手臂的接合部分不在手部的中心线上。

侧面所见的接合部分

从手臂的延长线向下。



手臂与手的接合部分靠近手背处。

手臂的连接处

前面



胸部与手臂的轮廓线相连。

手臂并不紧贴着躯干的侧面，而是在表示后背的轮廓线之前。

背面



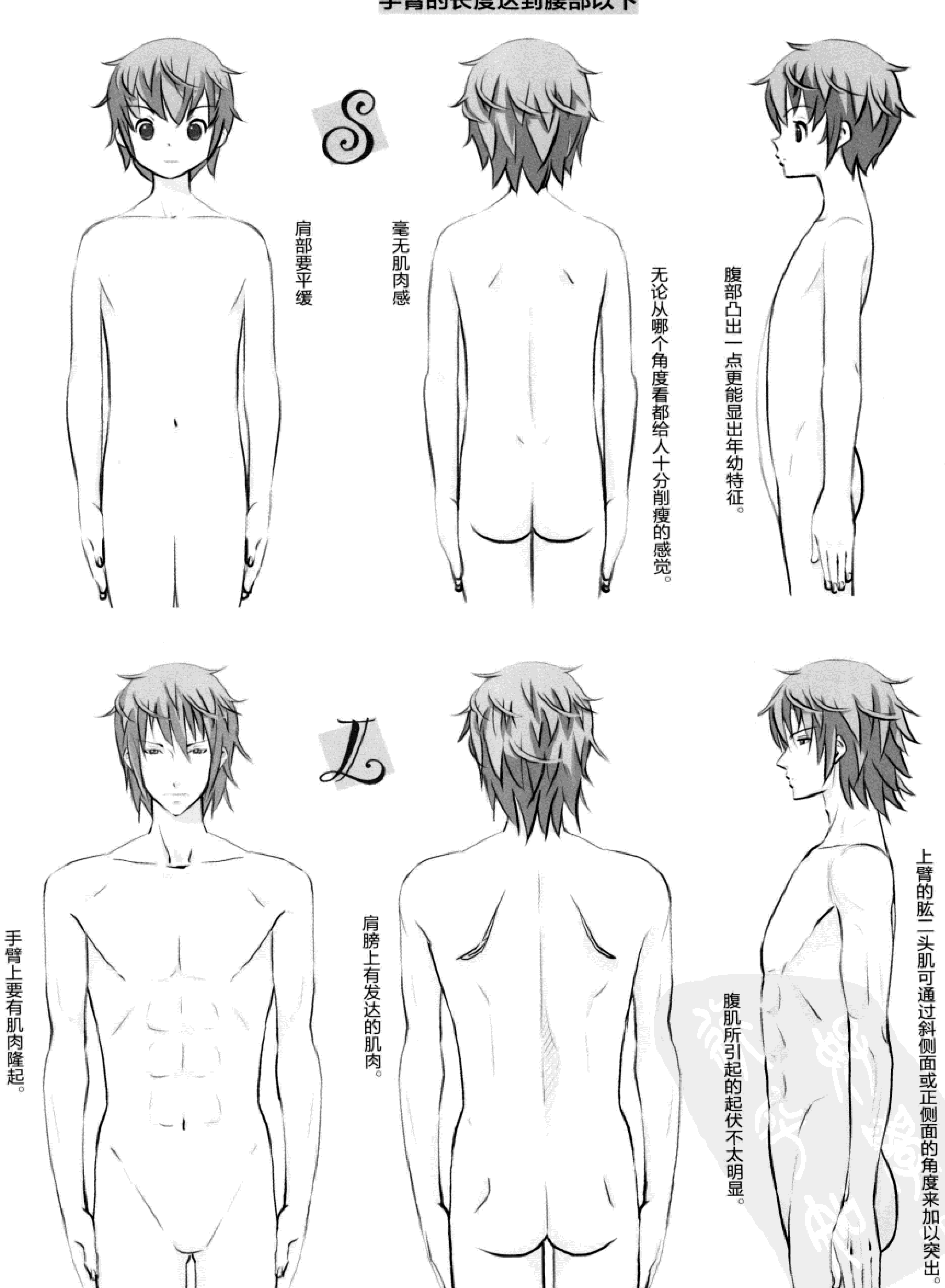
先画后背的轮廓线。

侧面

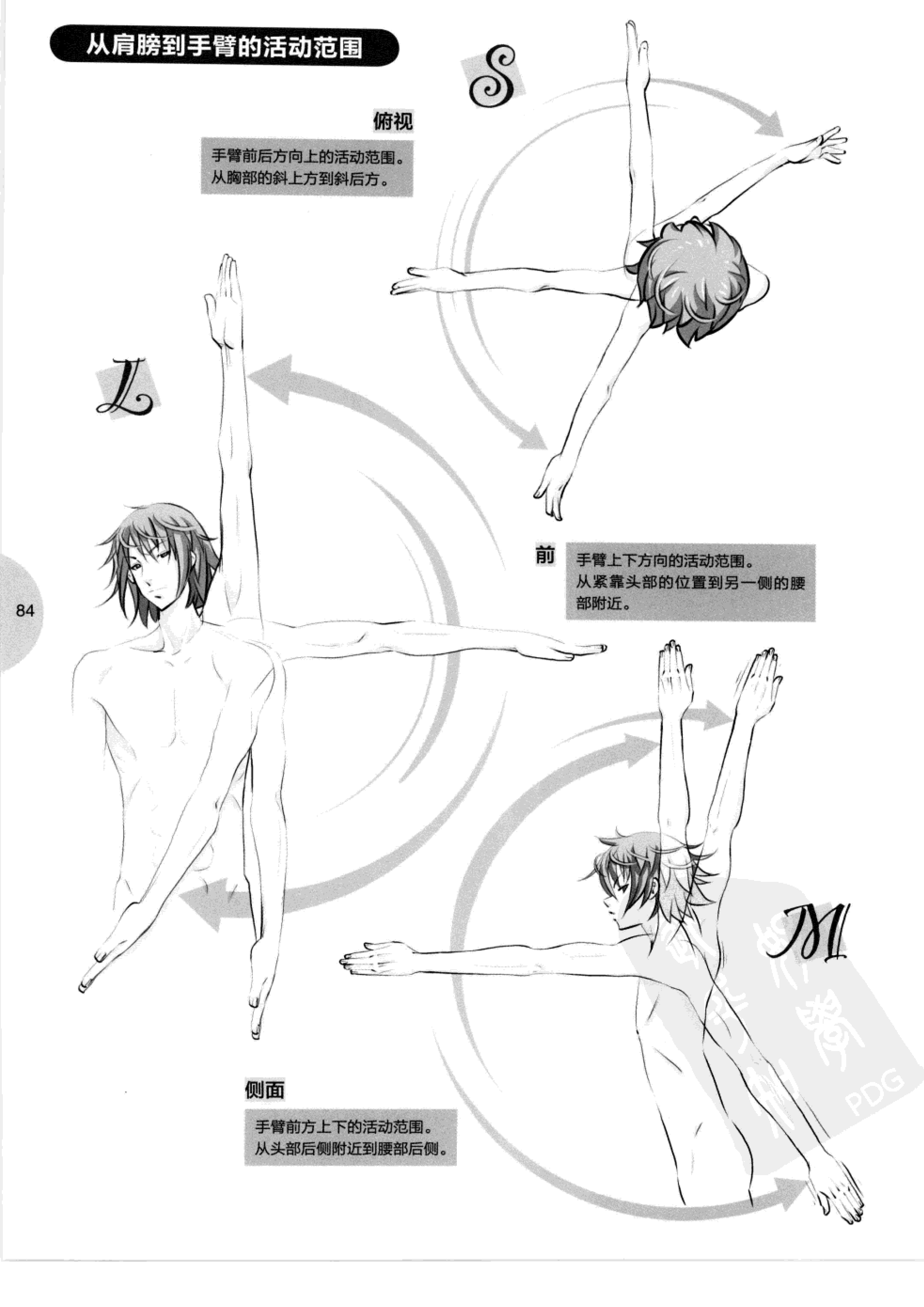
从正侧面看，手臂位于身体的偏后位置上。

手臂的根部与颈部和脊椎骨在同一条线上。

手臂的长度达到腰部以下



从肩膀到手臂的活动范围



俯视

手臂前后方向上的活动范围。
从胸部的斜上方到斜后方。

前

手臂上下方向的活动范围。
从紧靠头部的位置到另一侧的腰部附近。

侧面

手臂前方上下的活动范围。
从头部后侧附近到腰部后侧。

手腕的上下活动范围



手腕的左右活动范围

大拇指一侧的方向上几乎不可动。
小拇指一侧的方向上稍微能动一点。

肘部的活动范围



使用三处关节自由活动。

直到前臂都固定不动。



直到上臂固定不动。



自由活动。



上半身的实例

肩膀的宽度、肌肉的多少、胸部的厚度等元素在每幅画中是不相同的。请大家找出与自己要画的人物一致的图画来。

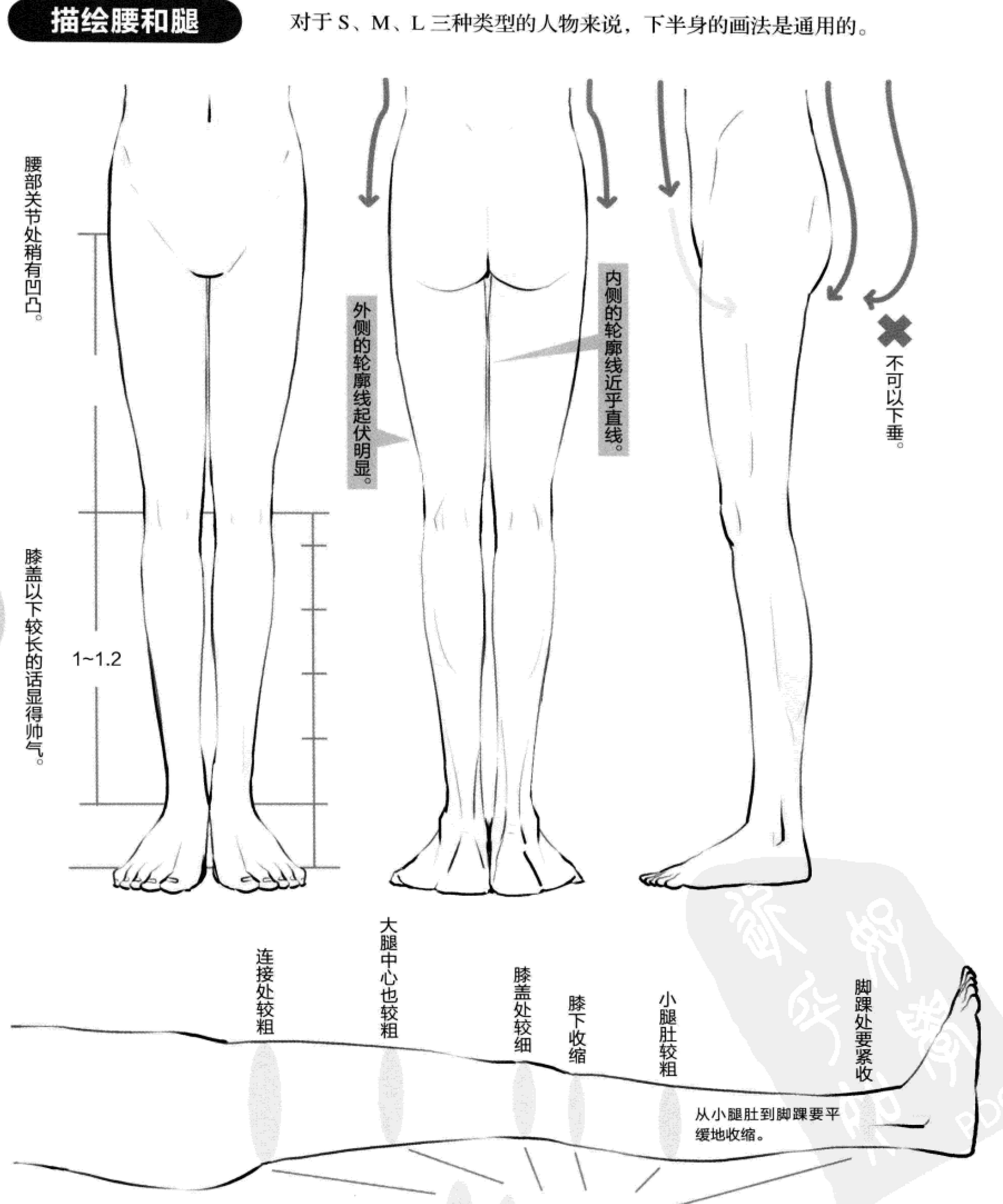




下半身的画法

描绘腰和腿

对于 S、M、L 三种类型的人物来说，下半身的画法是通用的。



画出这样的线条！

纵向的肌肉（筋、骨骼）线较多，但都有固定的位置。

与手一样，各脚趾到脚踝之间也都有肌腱隆起。

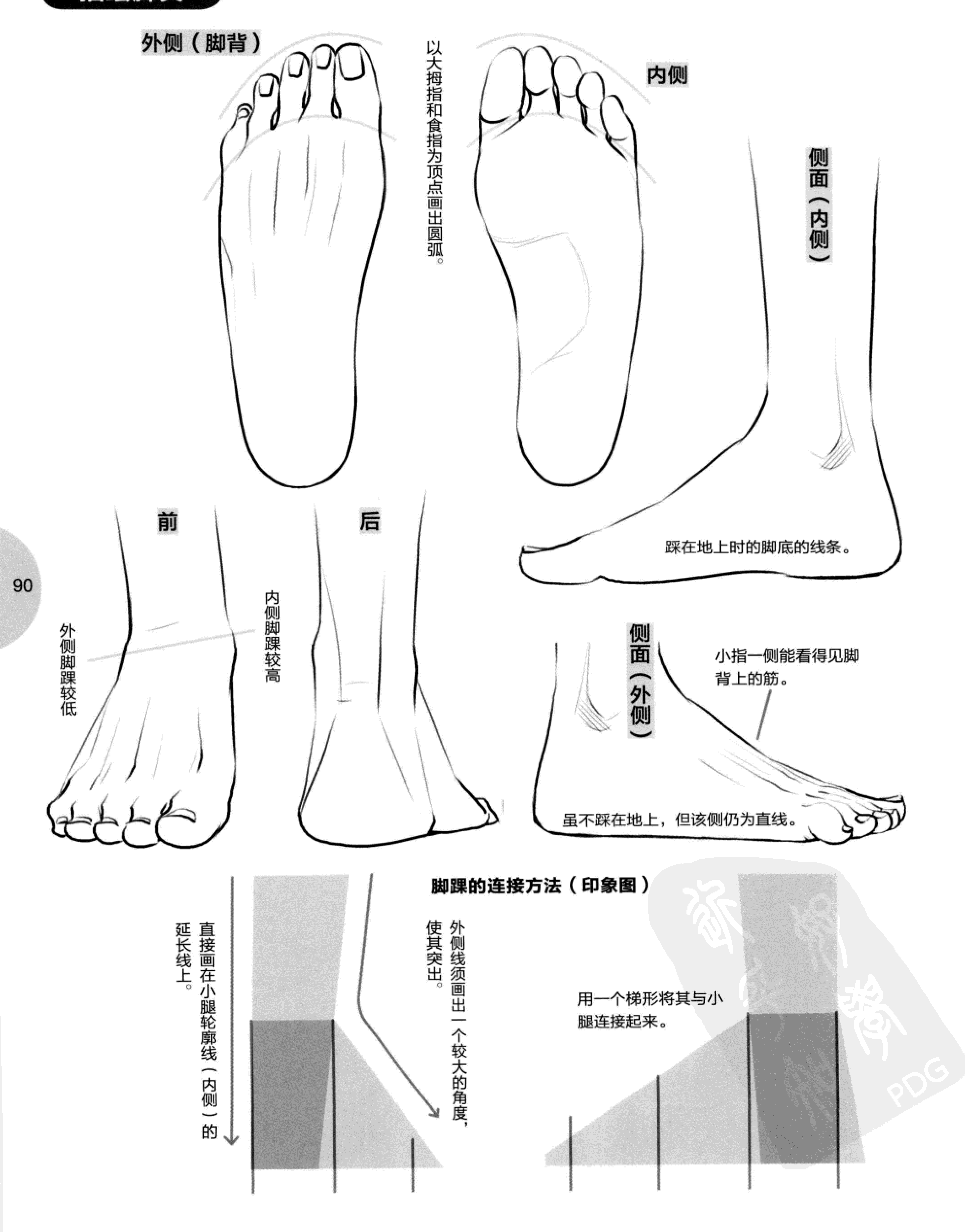
小腿肚（腓肠肌）

阿基里斯腱（跟腱）

腿的肌肉（筋、骨骼）线几乎都是顺着腿部轮廓线走的。



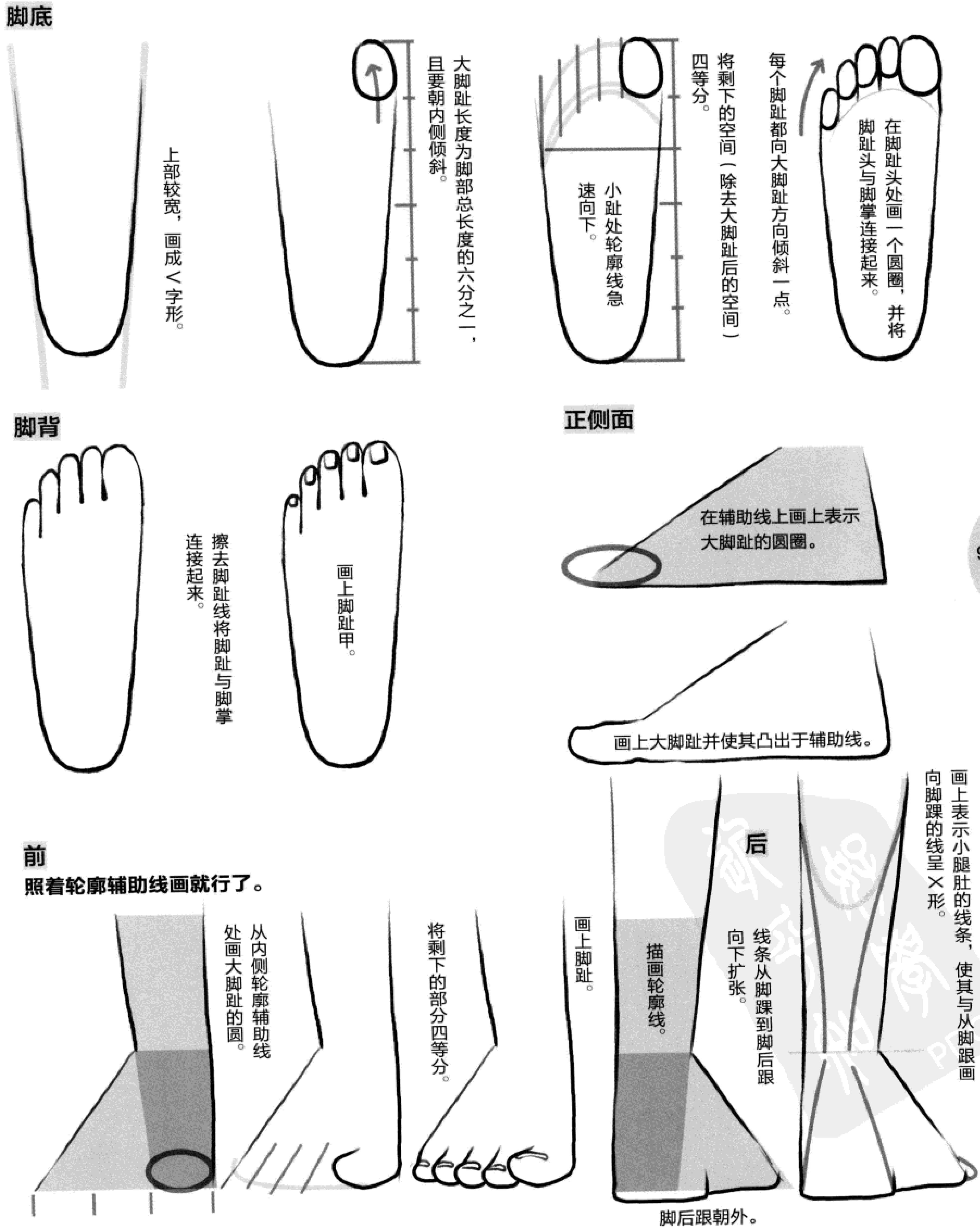
描绘脚尖



外侧（脚背）
以大拇指和食指为顶点画出圆弧。
内侧
侧面（内侧）
踩在地上时的脚底的线条。
前
后
外侧脚踝较低
内侧脚踝较高
侧面（外侧）
小指一侧能看得见脚背上的筋。
虽不踩在地上，但该侧仍为直线。
脚踝的连接方法（印象图）
直接画在小腿轮廓线（内侧）的延长线上。
外侧线须画出一个较大的角度，使其突出。
用一个梯形将其与小腿连接起来。

描绘脚的基本形态

脚的基本画法对于 S・M・L 三种类型的人物来说是通用的。

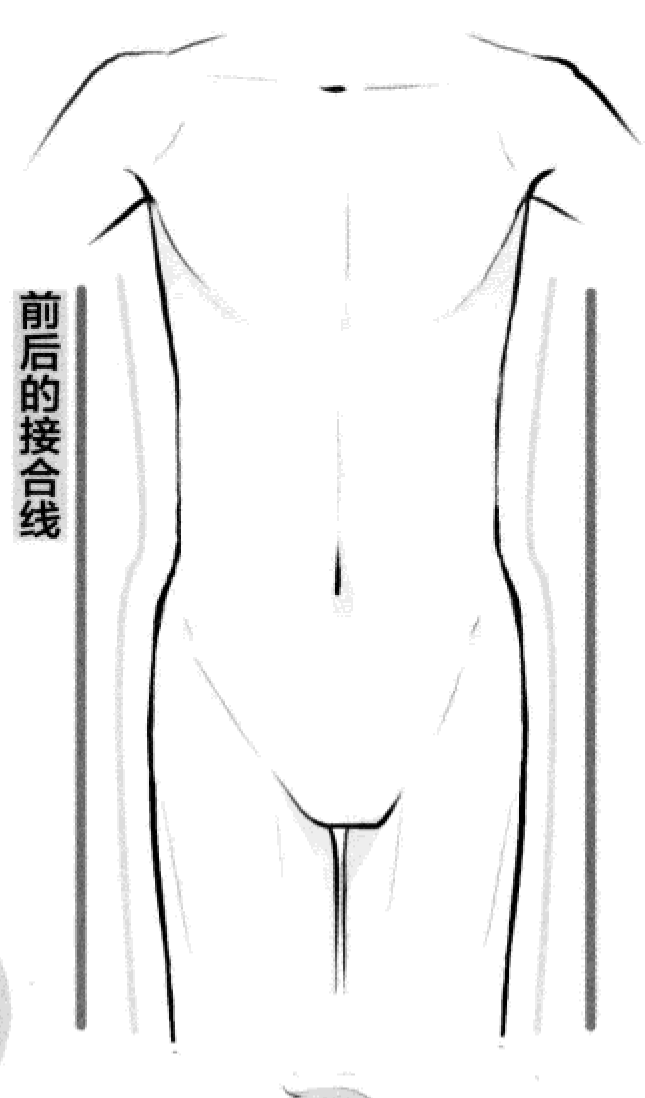


腿部的实例

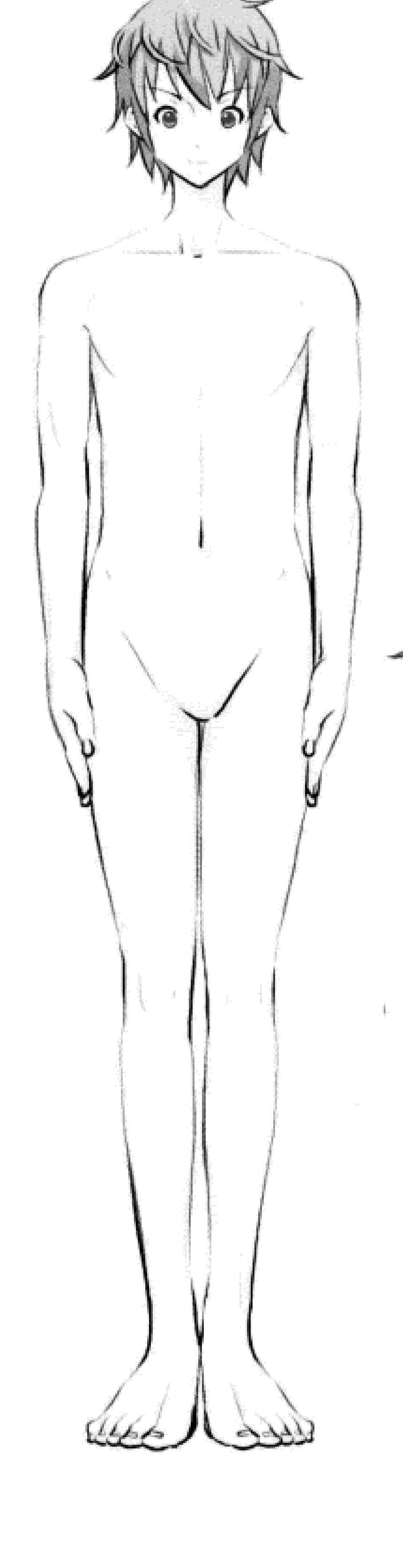

将腿伸直
单腿起立
抱膝而坐

全身的画法

连接身体的各个部位



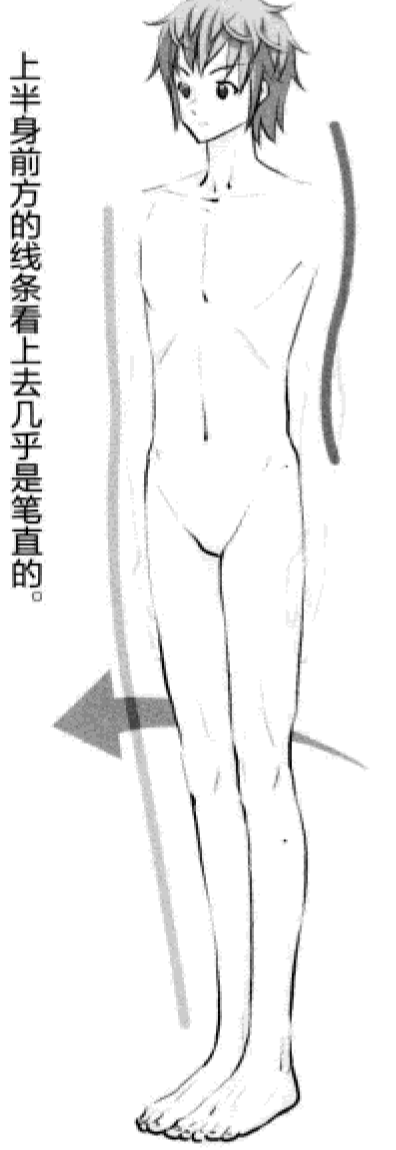
腰骨处多少有些起伏，但从整体来看还是比较直的。



M形人物处于成长期的肩膀和胸部



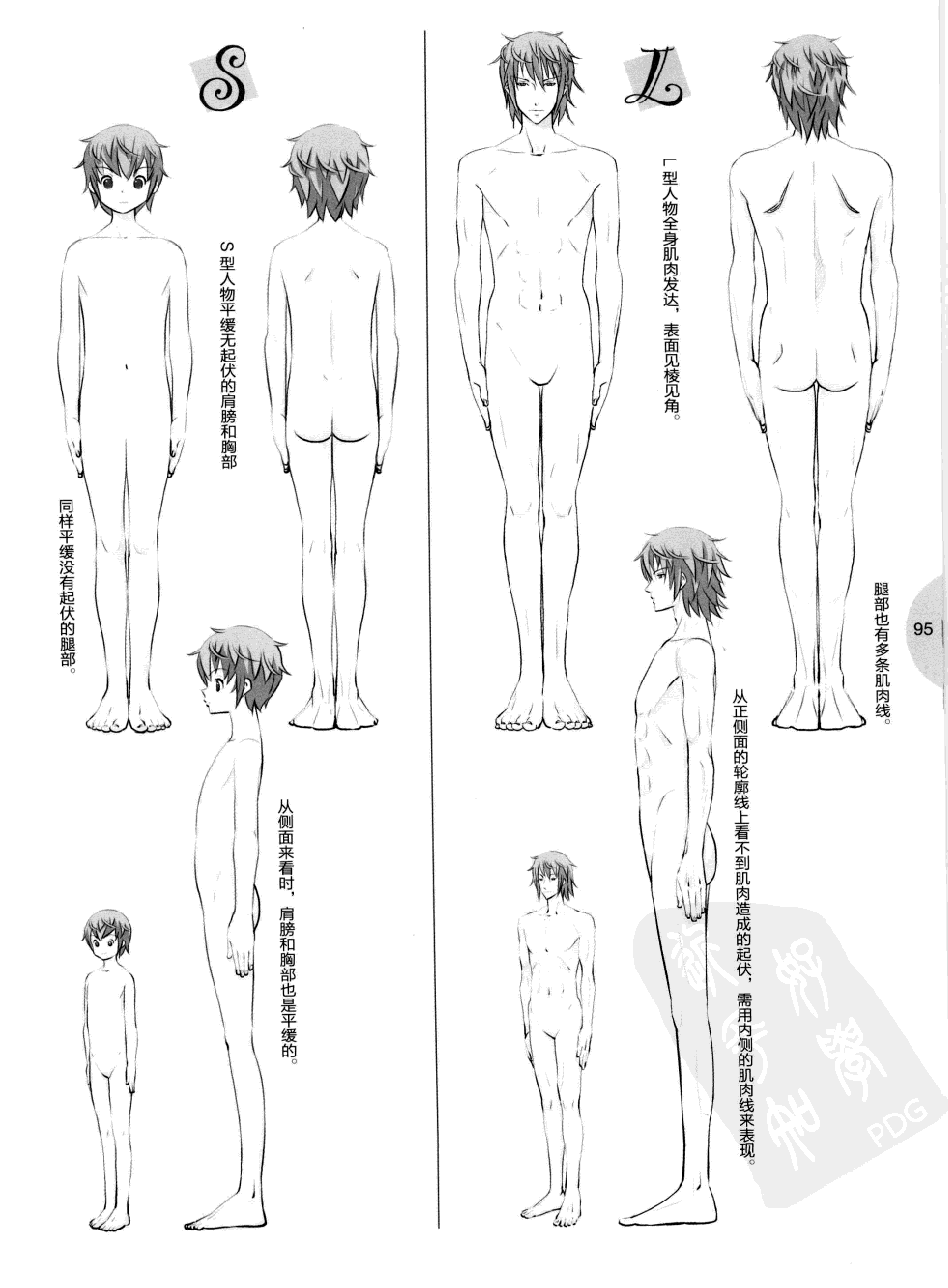
适量的肌肉影响轮廓线，使其见棱见角。



上半身前方的线条看上去几乎是笔直的。

上半身的S形曲线都集中在背后。

画身体前倾的形象时，必须保持上半身与下半身（腿部）的重心平衡。


S
L
S型人物平缓无起伏的肩膀和胸部
同样平缓没有起伏的腿部。
从侧面来看时，肩膀和胸部也是平缓的。
L型人物全身肌肉发达，表面见棱见角。
腿部也有多条肌肉线。
从正侧面的轮廓线上看不到肌肉造成的起伏，需用内侧的肌肉线来表现。

全身的活动范围



腿部前后方向上的活动范围。
在上半身重心可移动的情况下，腿部的移动范围是相当大的。通过训练，腿部向前可以碰到头部，而朝后成斜角就是极限了。

腿部侧向的活动范围。
腿部朝外侧活动时，摆动到与身体垂直即为极限了，如果加上上半身的重心移动，此限度还可以扩大。而腿部朝内侧摆动时，摆到与另一条腿交叉即为极限了。

膝盖的活动范围

从端坐的姿势到腿部伸直的状态，就是膝盖活动的极限范围。

膝盖不可左右方向活动。

脚踝的活动范围

前后方向

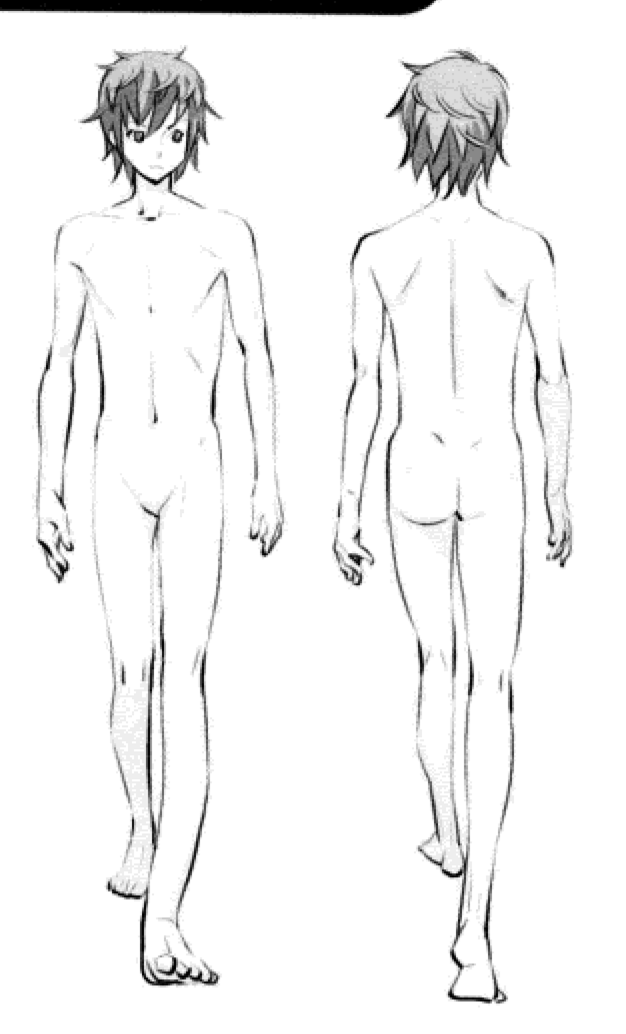
以脚踝为轴的脚尖的活动范围

劈叉

横向劈叉成 180°

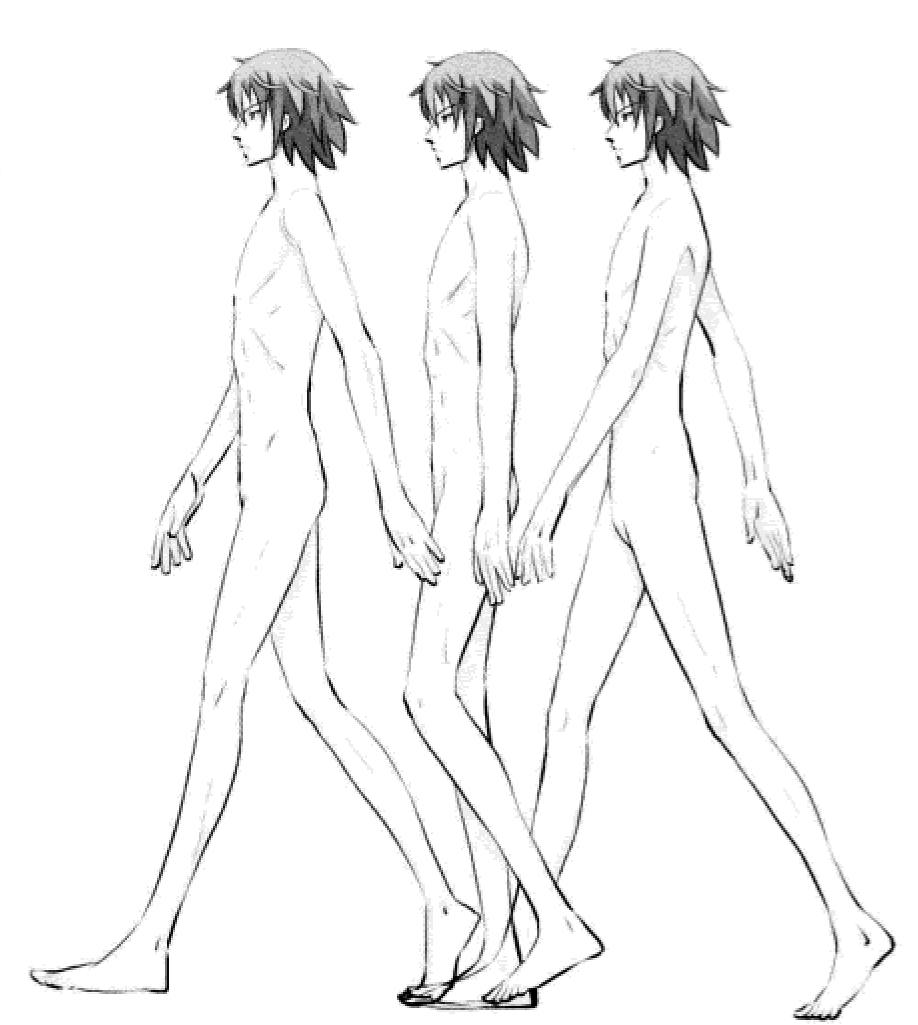
纵向劈叉

通过训练可获得更大的活动范围 ?!



走

走路时，身体需要轻微扭动。



必须保持单脚着地。

跑

跑动时，上半身和下半身相对扭动着。

有时双脚都不着地。


坐
后背挺直
各种坐姿
躺下时，肩膀、腰部的凸出部位以及肚子和脚等凹陷部位都与地板相接触，会破坏整体的平衡。
躺倒

全身的仰视、俯视

从俯视、仰视的角度看到的身体侧面的比例

①
上半身
下半身
②
上半身
下半身
①
③
②
④
③
上半身
下半身
④
上半身
下半身

由于直立时上半身和下半身的角度各不相同，因此俯视、仰视时看到的比例也不一样。

俯视、仰视视角下服装皱褶的画法

沿着身体的等高线（类似的东西），画出俯视、仰视时发生了变化的服装皱褶。

①画出仰视视角下的脸部。

②画出肩膀和腰部的基准线。

③画出大概的身体和服装。

④画出腰部及腿部。

⑤画出鞋子（腿部的终点位置）。

⑥沿着等高线画出衣服的皱褶。

从轮廓线一路画下来的话，身体总会显得过长，因此，可在一开始就确定腰部到脚尖的距离。

身体到底要倾斜为一个怎样的角度？没有画出基准线的人体，粗看会觉得很滑稽。衣服的皱褶起到了十分重要的划分作用。

画出俯视视角下的身体。

*上半身可不必倾斜太大的角度。

在画角度较大的下半身时，可先画出脚尖（鞋子）。

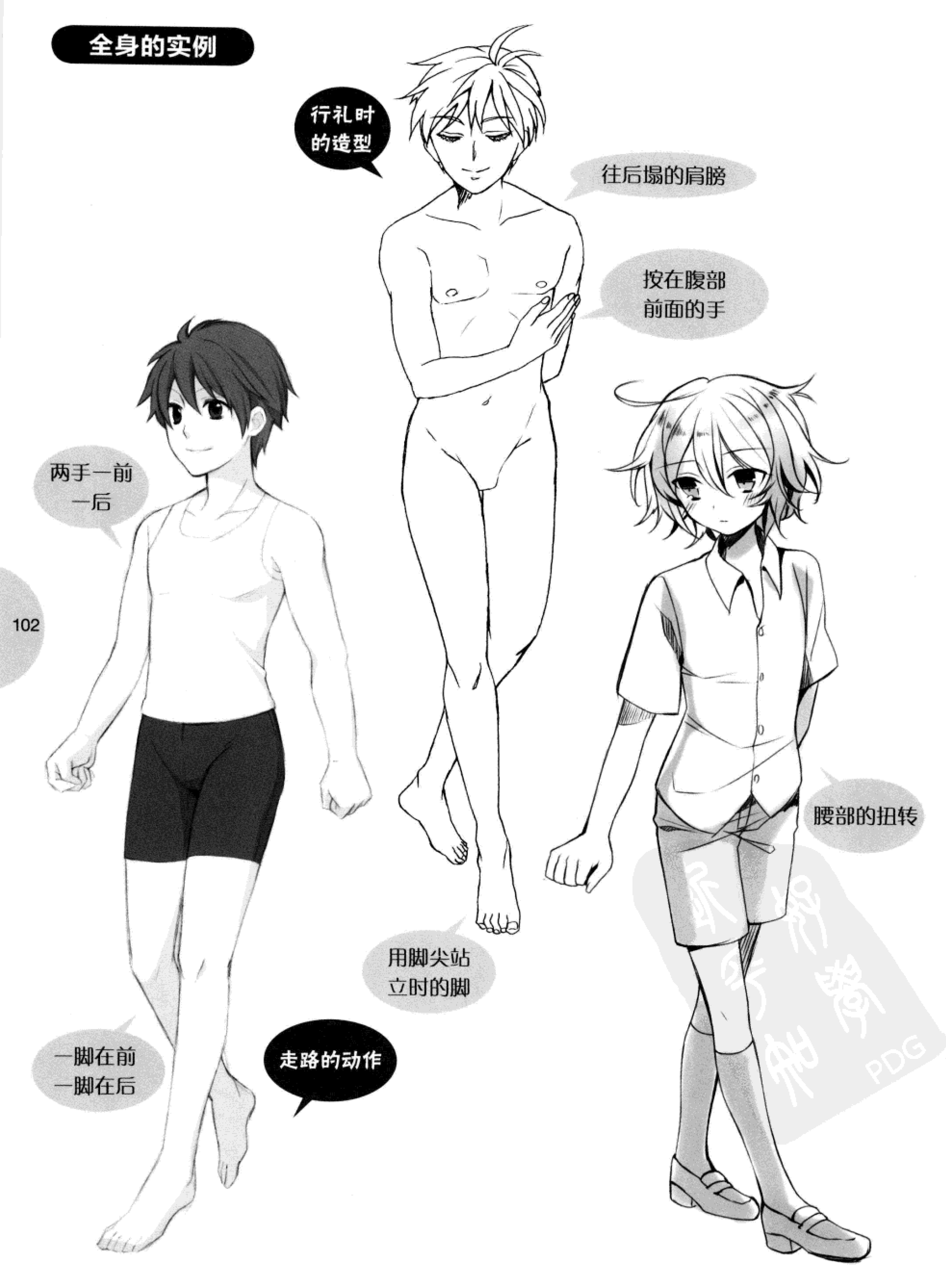
*要画得比想象中更短一些才能呈现出效果。

Point

了解衣服皱褶的角度是非常重要的！



全身的实例

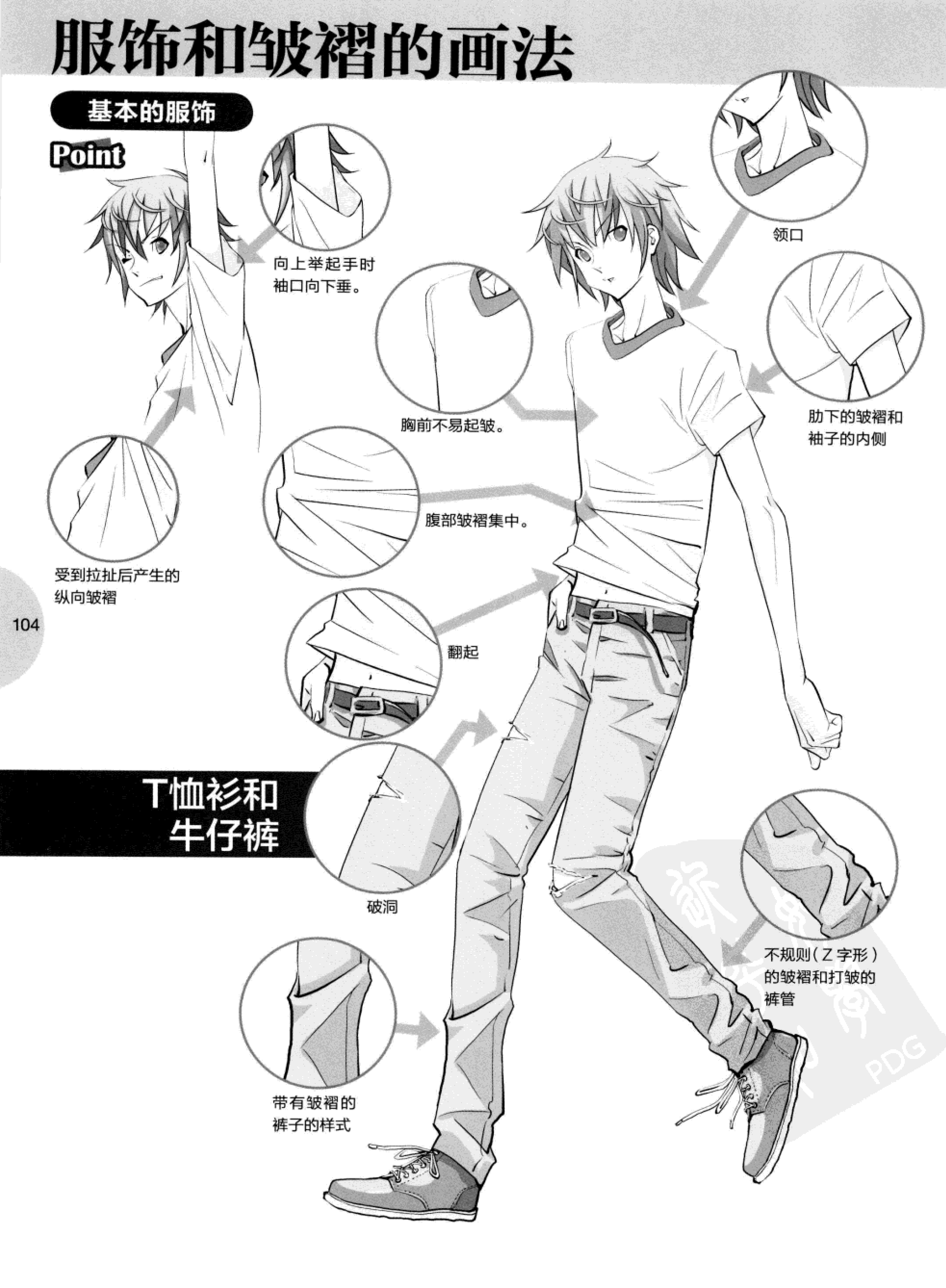


行礼时的造型
往后塌的肩膀
按在腹部前面的手
两手一前一后
用脚尖站立时的脚
腰部的扭转
一脚在前一脚在后
走路的动作


跳跃
舒展的腰线
左脚奋力踢出
手臂和肩膀上抬
右脚往后缩
单脚着地

服饰和皱褶的画法

基本的服饰

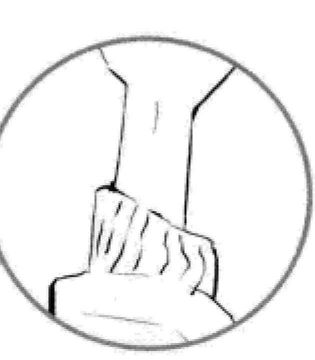


西装



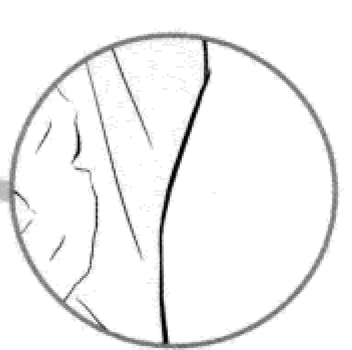
为了露出脖子，故意解开衬衫的扣子。
集中在上臂和肩部的皱褶，不会破坏套装的造型。
随风飘荡的领带和衣摆
屁股上没有皱褶，皱褶从股间向下伸展。
插在口袋里的手将衣摆抬起。
肋腹处出现的鼓起
内侧走向的皱褶和西裤的裤缝线
裤管处的鼓起
Point
抬腿后另一条大腿处出现的皱褶
抬起大腿后内侧面料绷得很紧，没有皱褶。

毛衣和短裤


由于尺码较大
而下滑的袖子

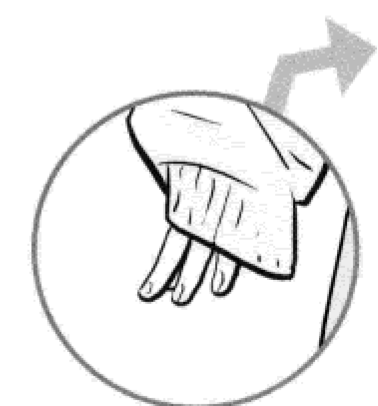

遮住了颈部更突
出人物的年幼。

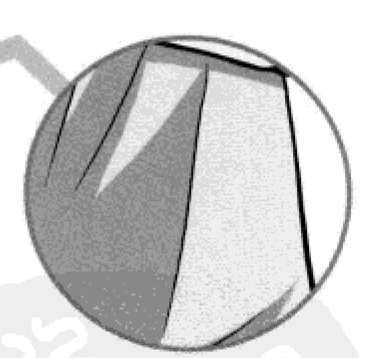



遮住了身体的线条

集中于此的皱褶


下垂的衣摆


露出袖口的手指


从腰部向裆部画下
来的皱褶



和服



胸部半露，强调对襟。
＊其实，衣襟是重叠的。
Point
腰带打结方式的实例
皱褶集中在
腰带以上。
系腰带的角度
要勒起凸出(即
使事实上并不
凸出）的肚子。
露出袖兜。
能把身体完全包
裹起来的样式
被风吹开的下摆
腰带以下几乎不
画皱褶也可以。
能稍稍显出腿
部线条的下摆

篮球服+
盘腿坐

便服+
蹲姿

便服+
手后撑坐


单和服+
跷腿造型
军装+
敬礼
大衣+
手插口袋

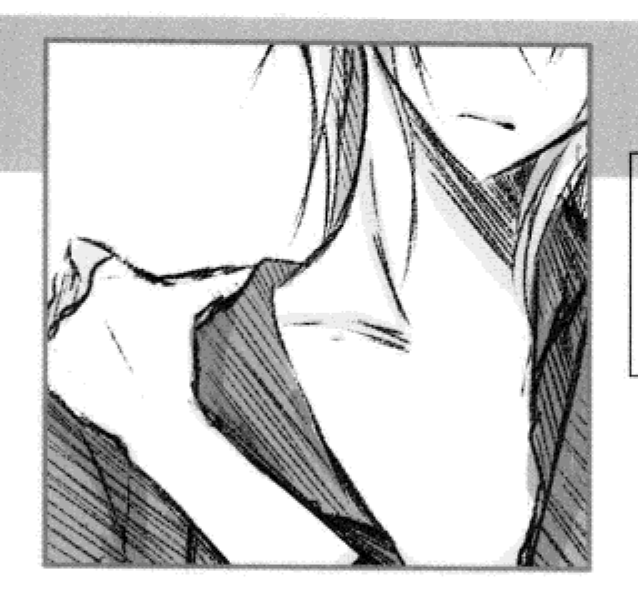

便服+
跳跃
西装+
奔跑
校服+
躺卧


军装+
向前俯身单腿跪坐
宽大的便服+
睡姿
燕尾服+
伸出的手

少年萌态的五大要点

这里我们挑选出在描绘萌系美少年插图时最主要的五个“萌态部位”。只要牢牢把握这五大要点，即使人物的脸部呈中性，也能男人味十足。尤其是在身体方面，在描绘时如果有意强调一下与少女在身型上的区别，就更能彰显出男子汉气概了。与萌系美少女相比，萌系美少年的肌肤裸露较少（由于所穿服装等方面的区别），因此，采取微露的手法，效果更佳。





1.锁 骨

有棱有角的锁骨能表现出男人味来，即便身体轮廓线被服装遮盖，只要将锁骨暴露出来，读者就可以了解人物的体型。人物的身材越高大，就越是要强调锁骨。



2.手

萌系少女的手给人一种柔滑的感觉，萌系少年的手比较硬朗，手上的骨骼也要画得有棱有角一些。差别最大的部位在于手背，描绘时强调一下手背上的骨骼，这样会给人粗壮有力的感觉。手指要是画得细长而又见棱见角的话，也会给人以刚劲有力的感觉。



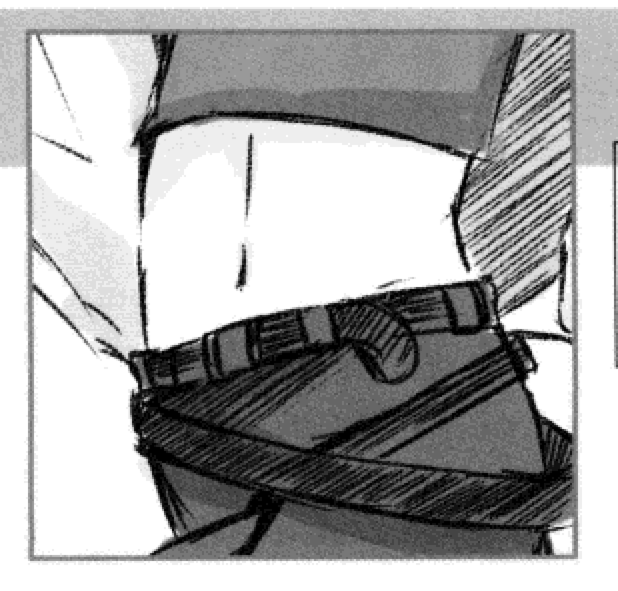
3.肌肉

身材瘦长的少年，稍稍画上一些肌肉，如肱二头肌和腹肌等，就能凸显其男人味了。平时被服装遮盖，一旦脱下衣服便会露出紧实的身体——这样的体型应该是较为理想的吧。至于腰部轮廓线，对于萌系少年的体型来说倒并不是十分重要的。



4.腰

萌系少年的腰部都比较细，这是一条铁律。因此，从后背到腰部的轮廓线是一条平缓的 S 形曲线（曲率不像萌系少女那样大）。如果所穿的衣服较为贴身的话，腰部就要画得更细一些，如果穿的是衬衫，则需在腰部画出皱褶来。



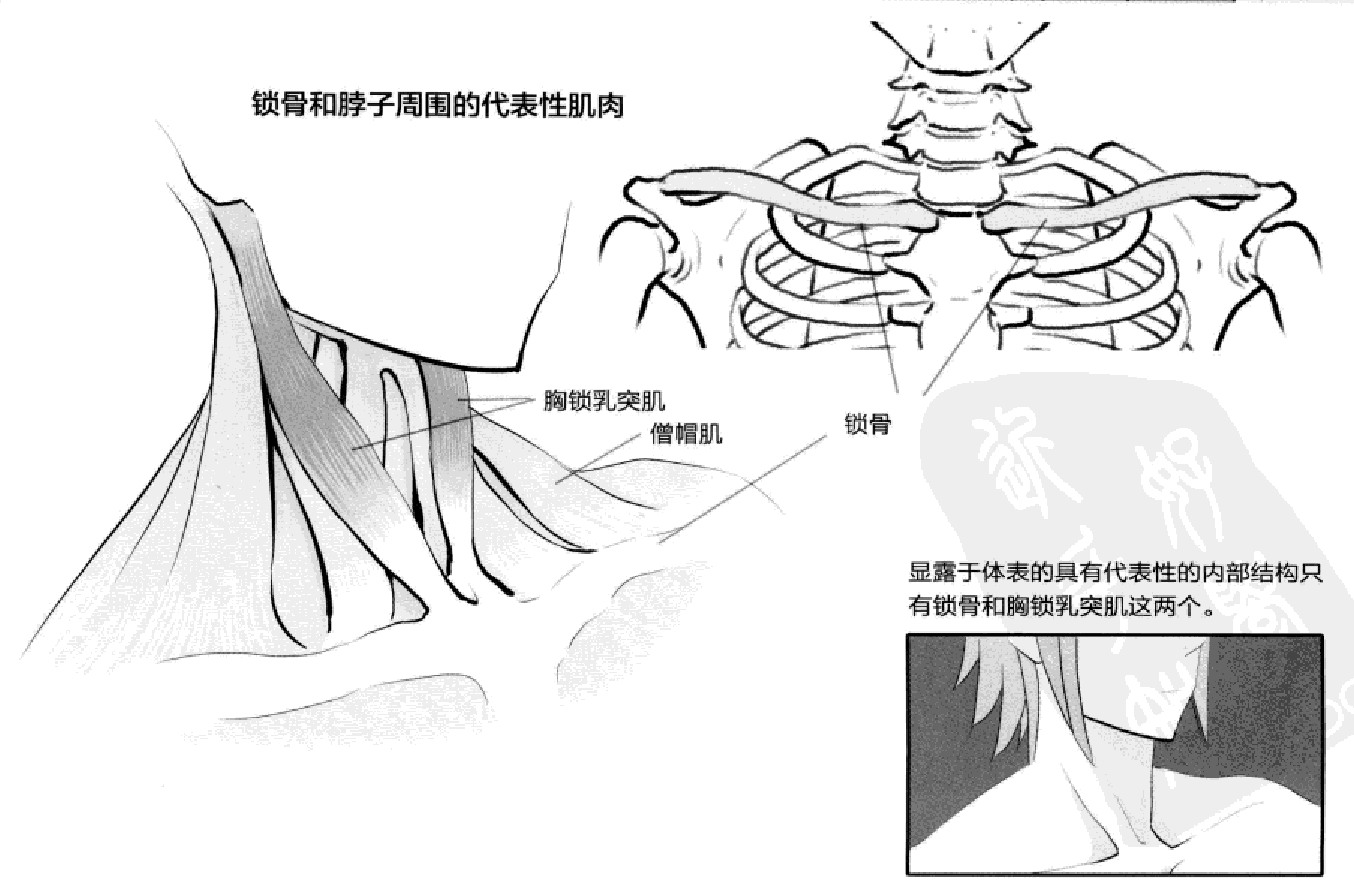
5.肚脐

不经意间露出的肚脐会给人一种对人不设防的印象。一般在跳跃、伸懒腰或脱衣服时会露出肚脐来。上半身赤裸时，肚脐往往并不引人注意，而从衣服的空隙中露出的肚脐却有一种不可思议的魅力。

1.锁骨

脖子等等

锁骨和脖子周围的代表性肌肉



显露于体表的具有代表性的内部结构只有锁骨和胸锁乳突肌这两个。

实例



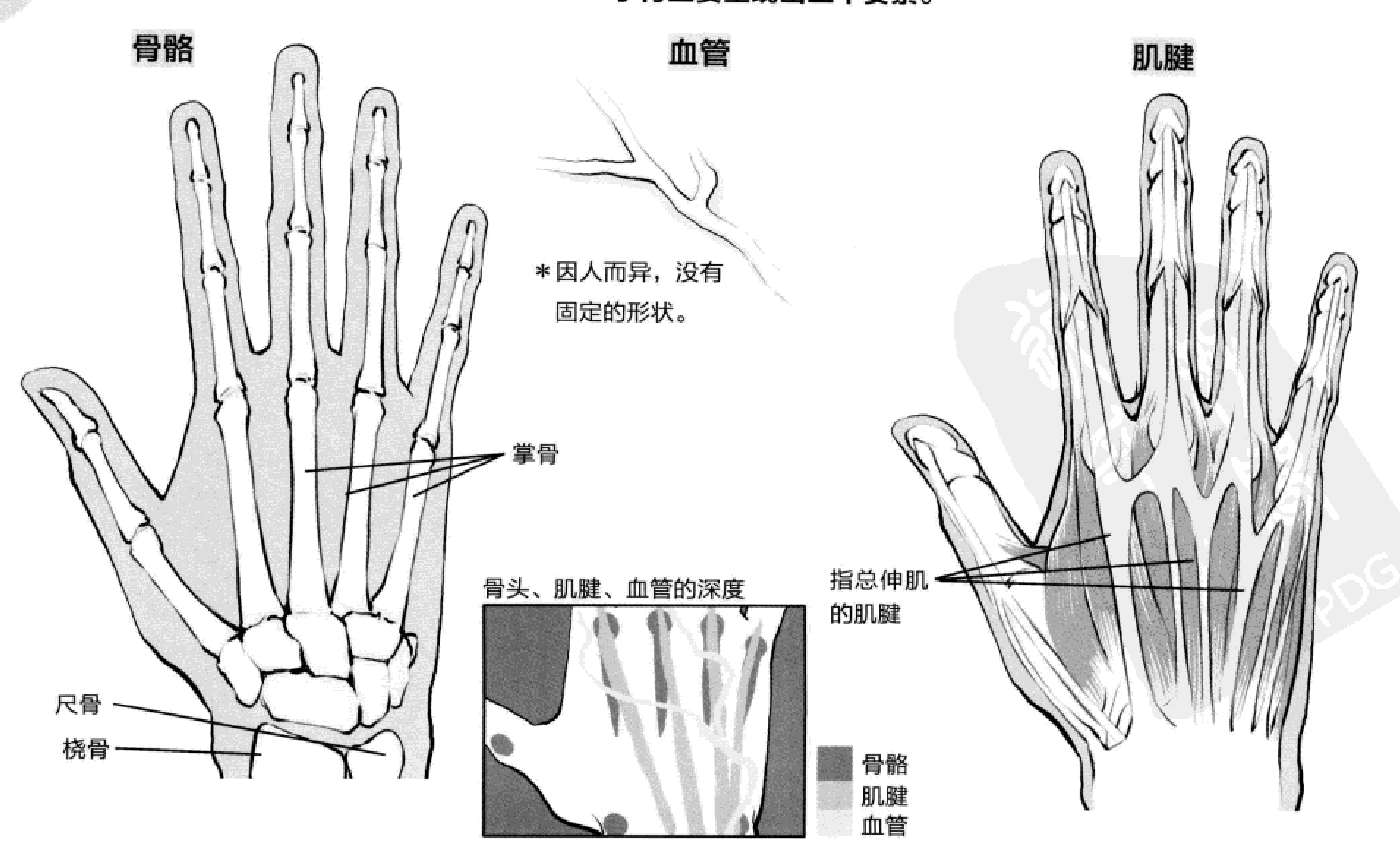
解开扣子便可看到锁骨。

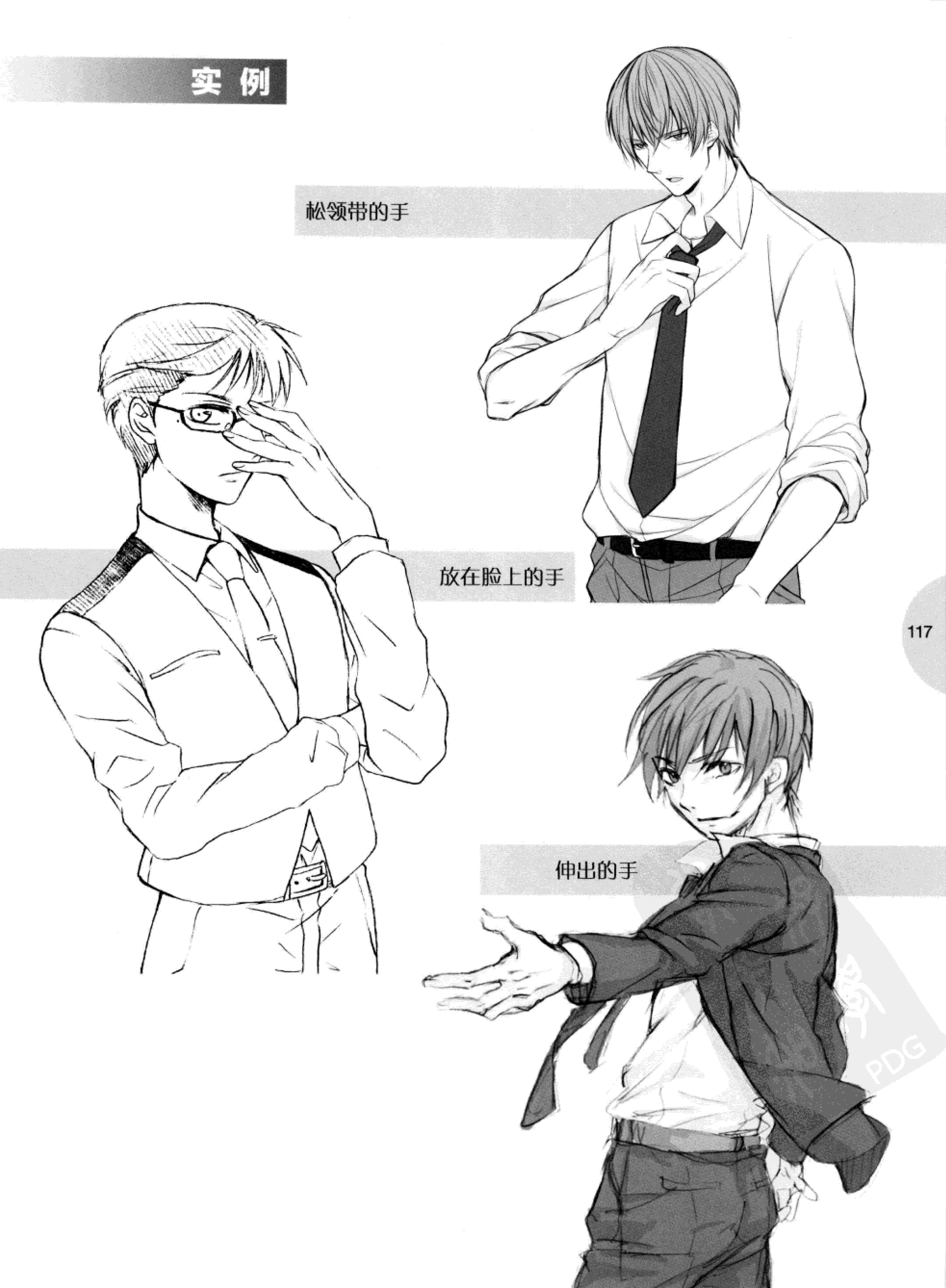
穿和服会露出脖子和前胸。

用项链或其他饰物凸显颈部。

2.手 手背上的血管等等

手背上要呈现出三个要素。




松领带的手
放在脸上的手
伸出的手

3.肌 肉

胸部（胸大肌）和肋软骨处等用阴影表现肌肉的线条要画得又浓又粗，表现腹肌及其他肌肉的线则比较细，有的只用色彩来表现。

线条画入太多的话会给人杂乱的感觉，用身体轮廓线来表现肌肉的凹凸较为有效。

显露于体表的肌肉、骨骼名称

实 例



4.腰 腰椎骨等等

穿了短裤（或长裤）在腰部能显露出来的骨骼为骨盆处的髋骨。

骨盆（髋骨）

从正侧面看到腰部

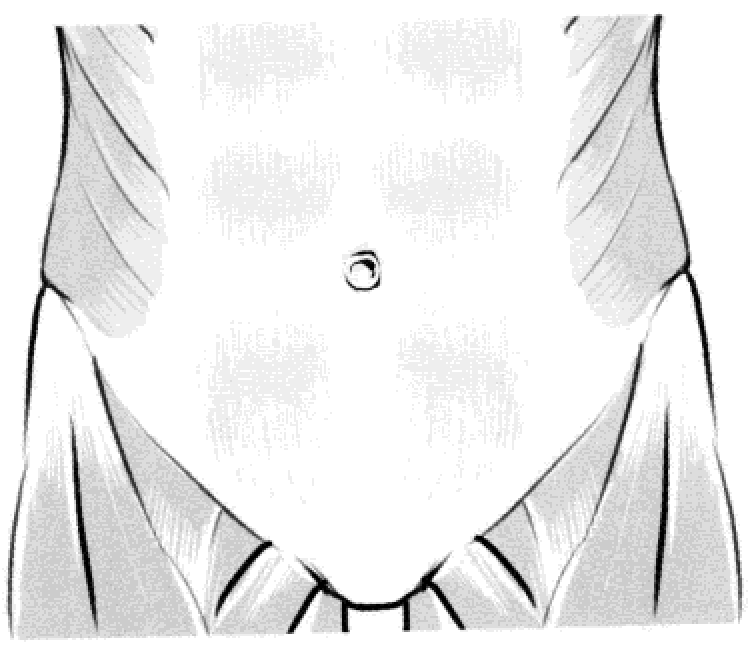
从侧面看，骨盆（髋骨）在体表所显露出来的部分较为靠前。

实例



5.肚脐

胎儿时从母体吸收营养和氧气的器官被剪断后留下的痕迹。

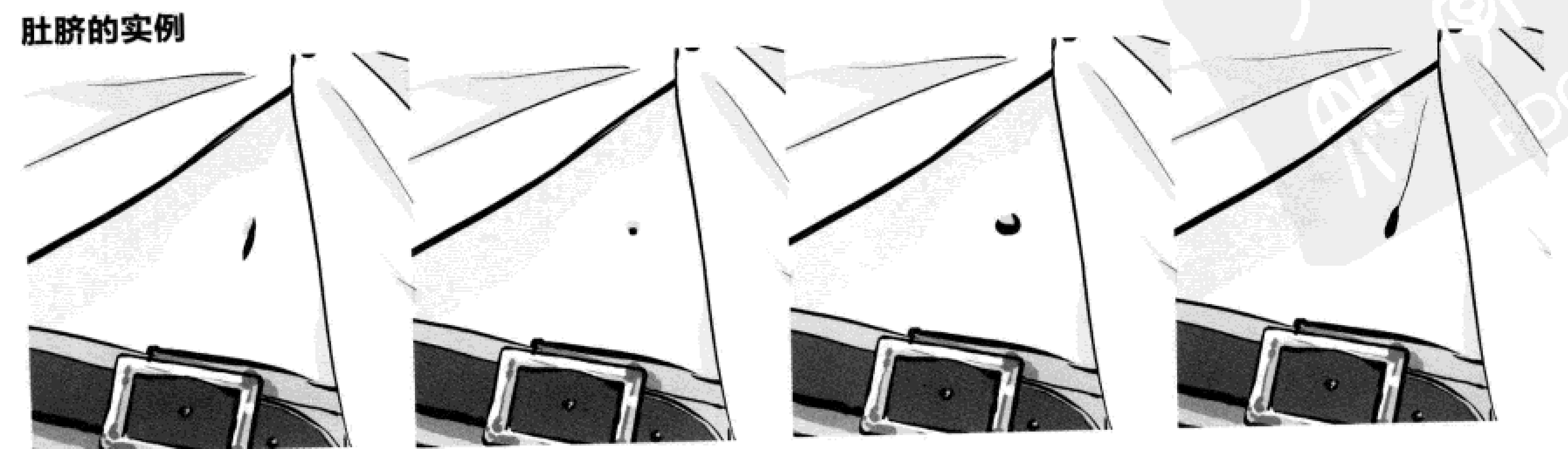


从斜侧方向看到的肚脐

S M L

肌肉的多少不同，从斜侧方向所看到的肚脐的画法也不同。腹肌要画在纵向线的延长线上，充当一种点缀。

肚脐的实例



实 例



仰视角度看到的肚脐

抬起肩膀时看到的肚脐

从衬衫里微微露出的肚脐

附加篇

Q版人物的情感表现

在描绘Q版人物时，将其动作表情加以夸大是一个基本要点。特别是在画人物的脸部时将其画成滑稽脸型或漫符（漫画特有符号），更益于理解。



第3章 描绘更具萌态的少年

能够描绘基本姿态的少年形象后，下一步便是赋予少年独特的性格和魅力，画出具有原创意义的人物了。不同性格的少年在服饰、动作上都会有不同的体现，如果再增添一些少年所特有的“可爱”、“性感”和“男人味”，将会大幅提高人物的魅力。

在本章中，我们将通过五个实例来介绍提升人物个性的技巧。



创作原创人物的诀窍①

以此亮点彰显个性～时装篇～

虽说与萌系少女相比，萌系少年的西式时装种类要少得多，但是通过别具一格的穿法仍可彰显出人物的个性。例如：同样是穿牛仔裤，可以是一本正经地穿，也可以是挎在腰上穿，还可以是带着破洞穿，这种种形象都能表现出具有不同性格的少年人物。除此之外，还有：

· 制服的穿法（即便外面穿着同样的校服，所表现的人物性格也会因里面穿的是正经的衬衫还是T恤衫而有很大的差异。）

· 人物所偏好的尺寸大小（是贴身的服装，还是宽松的服装？）

· 颜色（一般来说藏青或棕色等较为沉稳的颜色比较适合男性，穿纯白、纯黑为主的服装显得较为潇洒，穿三原色服装显得较为活泼。）

· 小道具（背包、鞋子、挂饰等）

这些方面也同样能区分不同人物的个性。



穿着同样的校服，生性老实的人物会规规矩矩地扣好上衣的纽扣。校服里面的衣服从正规的衬衫到带帽子的风衣，选择的余地比较大。

各种各样的眼镜

年幼的少年适合戴大黑框眼镜，而成年男性适合戴无框眼镜。戴眼罩的人物也是极具个性的。

各种各样的帽子



运动青年戴运动帽。



高筒大礼帽体现
英伦绅士风范。





酷酷的人物适合
戴鸭舌帽。

各种各样的服装

即便是同一个人物，穿上不同的服装便会给人不同的印象。



穿西装略显正式，
更像成年人。

穿上七分裤后，看
起来更像少年。



长风衣和高筒靴虽然
也是一种便服，但显
得较为稳重。

创作原创人物的诀窍②

以此亮点彰显个性～举止・动作篇～

在动作和情感表现方面有着各种各样的表现手法。一般来说，年幼的人物情感表现较为丰富，成年男性反倒较为沉静、含蓄。另外，年幼的人物动作幅度比较大，有时甚至有点夸张，而成年男性的动作则较为节制。然而，只有打破了这种均衡的常态，才能提升漫画人物的魅力，在强调这种差异性的同时创造出原创人物来，不是也很有意思吗？



同样是“献花”这个动作，不同性格的人物就会有不同的表现。同时，改变一下花的种类或花束的组合，也能不露痕迹地凸显人物的个性。

即便是观看同一场体育比赛，不同性格的人物也会有不同的反应。不仅限于表情，动作也能表现出人物的个性。

小孩子与大动物、大人与小动物，这样的组合平衡性很好，人物也较易做出恰当的动作。

Point 即便人物的外表相同，由于性格不同，在某种场合也会出现不同的反应，常常会给人以判若两人的感觉。



例：听到女学生说“老师好可爱呀！”时的反应。



①付之一笑：“谢谢！”反应轻松自然。——这样的人物善于与女性交际?!



②深受打击：说“帅气”还差不多，说“可爱”的话是不是说我没男人味呢……真的消沉了。



③害羞：一个大男孩被人说“可爱”，真是无地自容啊!!——不太善于与女性交往吧?

创作原创人物的诀窍③

用一个亮点展现人物的可爱

男孩子的可爱其实是一大“萌点”。例如看上去少年英俊却有爱吃甜食的嗜好，或有哭鼻子的毛病等等，这种与其外表极不相称的要素正是萌态的来源。在服饰上增添围裙或挂饰等可爱的小物件后，也能凸显人物的萌态。



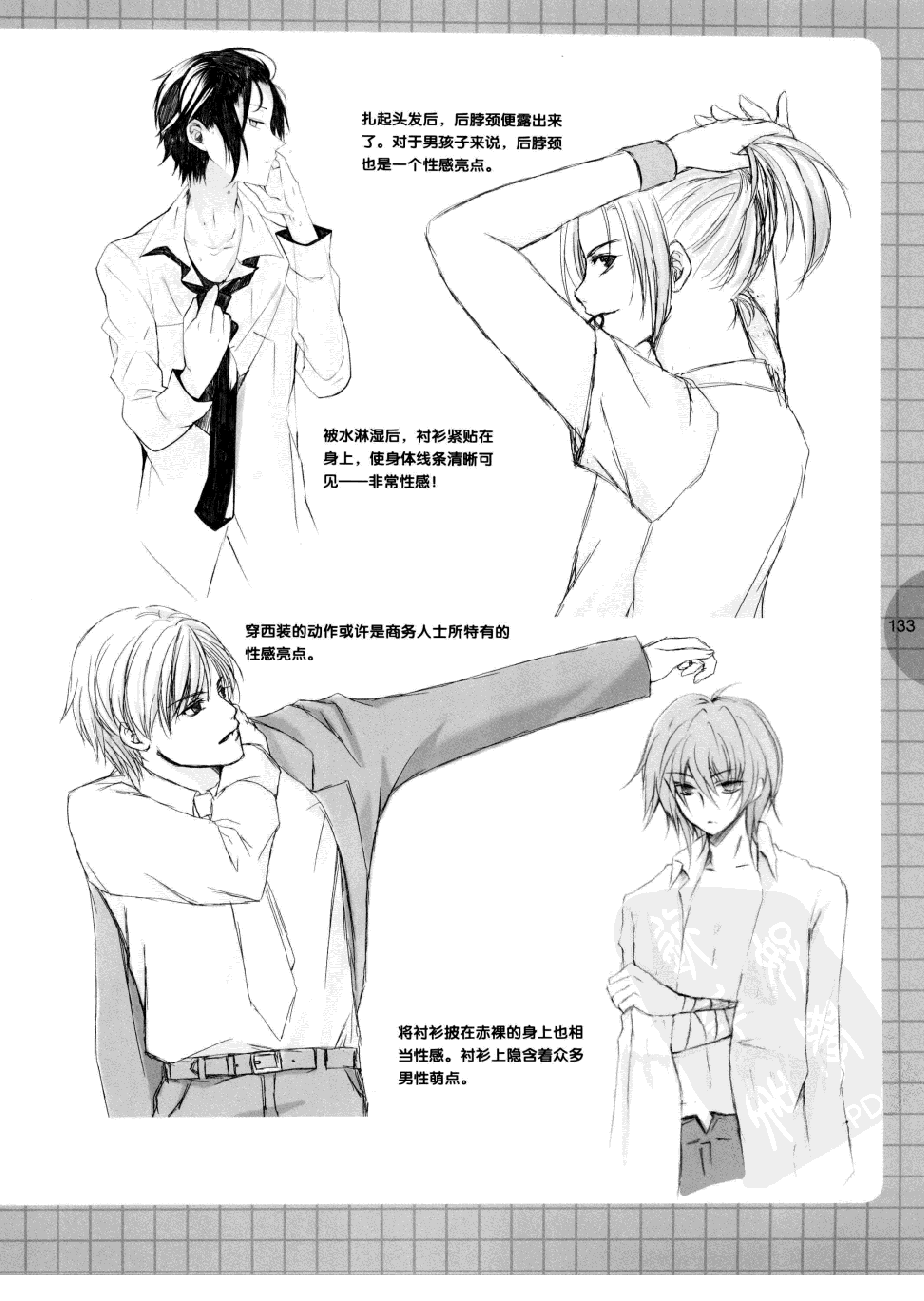

戴上女孩子的首饰能提升
可爱程度。
像女孩子一样，将刘海扎起
一绺，把额头露出来，这样
也会显得更加可爱。
双手和平指！得意忘形的男孩和害羞的男
孩。一个手臂放松，兴高采烈，另一个手
臂与肋部夹紧，有些拘束。
表现可爱的终极视角是向上看！稍稍下滑
的眼镜也十分惹人喜爱。

创作原创人物的诀窍④

用一个亮点展现人物的性感

男孩子的性感往往是通过露出平时被服饰遮住的肌肤来展现的。这时裸露的男性肌肤，以及坦荡的氛围会给人性感的印象。因此，在描绘时，可以参考“萌态五大要点”，暴露出一点人物的肌肤。
除此之外，成年男性所特有的动作也能透露出性感来。




扎起头发后，后脖颈便露出来了。对于男孩子来说，后脖颈也是一个性感亮点。
被水淋湿后，衬衫紧贴在身上，使身体线条清晰可见——非常性感！
穿西装的动作或许是商务人士所特有的性感亮点。
将衬衫披在赤裸的身上也相当性感。衬衫上隐含着众多男性萌点。

创作原创人物的诀窍⑤

用一个亮点展现男人味

与女孩子相比，男孩子应该更为豪放，吃东西如狼似虎、做动作毫无顾忌等等。因此，画出女孩子做不出的大胆动作或造型，无疑能提升人物的男人味。同时，强调一下肌肉或喉结等男性特有的身体部位，也是突出男子气概十分有效的方法。



喝罐装饮料时喉结上下滑动，魅力无穷。

西式校服、长风衣、斗篷等服装都是表现男子气概的道具。穿上这些能使人物显得身高更高，体型更加高大。

十分豪爽地咀嚼着汉堡。嘴巴张开得大一些更有男人味。

第4章 绘制原创插图

现在让我们对彩色插图发起实际挑战吧。在本章中，我们将介绍两幅上色方式不同的作品的上色过程，以及八幅彩色原创插图作品。大家可以在充分参考绘师上色方式以及作品特色的基础上，尝试创作出自己的萌系美少年形象。

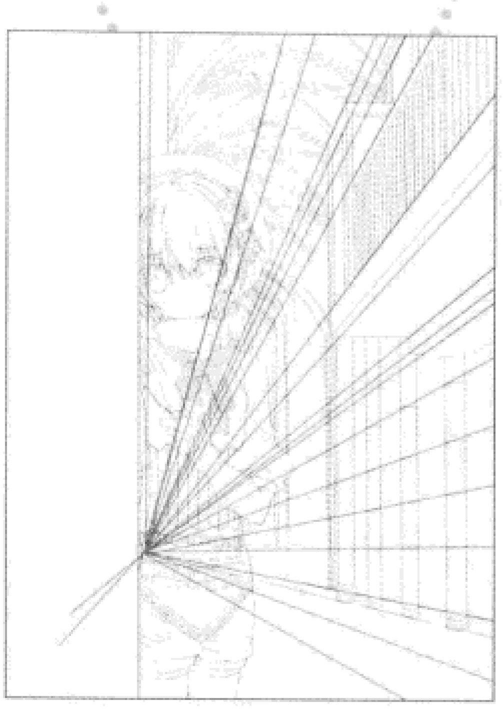


操作环境：SAI



1 草图~涂底色

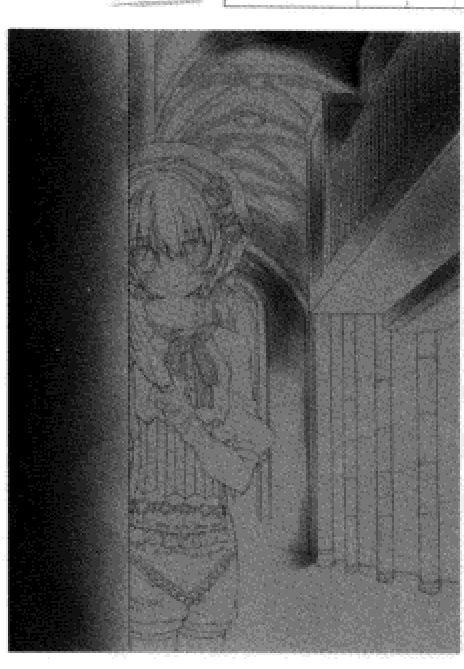
首先画出草图。这次画的是具有女性气质的少年。背景是参考有授权的照片画的。

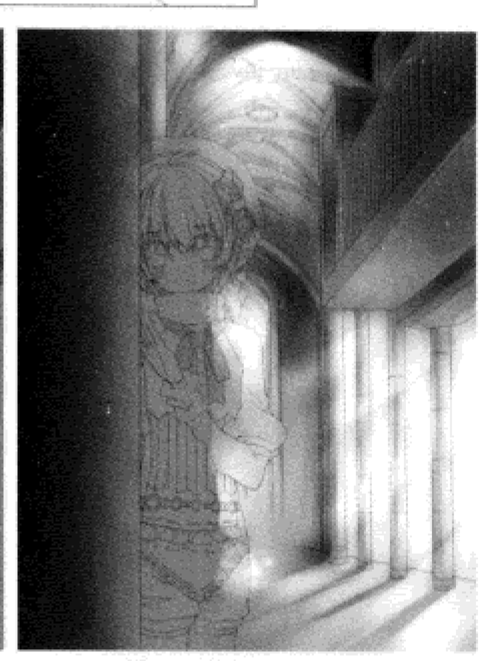


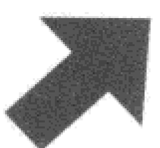
草图画好后，画成线稿。顺便提一下，画面透视效果如图所示。由于视线高度（地平线）较低，因此建筑物呈仰视（从下往上看）效果。

将线稿分为“背景”、“人物的脸部”和“人物（脸部以外）”这样三个部分，以便后面进行修改。









2 对比度

现在要画出背景的对比度（这里指明暗对比），一开始使用黑白颜色。首先，整体涂一层灰色，然后在阴影部分涂上黑色，受光部分涂上白色。

在人物身上也涂画出相应的阴影，形成初步的轮廓。





3 皮肤






运用蒙版涂上基本的色彩。

涂画皮肤时，可先涂画底色，然后新建图层进行提取，并在正常模式下用水彩笔分两次涂上偏橙色的色彩。之后再涂上最浓的阴影。在涂画皮肤时，要使其与周边色彩融为一体；而涂画阴影时，则需采纳正片叠底模式与“水彩边缘”画材效果，使其边界清晰分明，建议使用紫色涂画。



用笔画出阴影线后，再用水彩笔在保留其边缘的前提下加以润化。在正片叠底模式下用淡粉红色画上眼影，不过这很难看出来。本来还需在脸颊处涂上红色，但这次画的是男孩子，所以这样就可以了。

4 头发



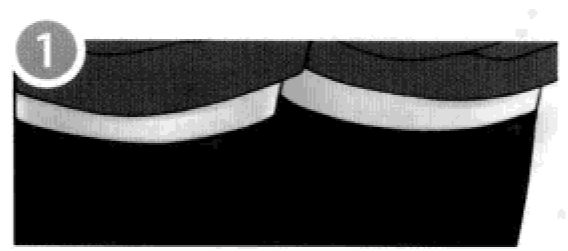





接下来要画的是头发。先涂上底色，再加上阴影，表现出圆圆的头部。

在正片叠底模式下，用“水彩边缘”画出头发上微弱的阴影。然后再用正片叠底添加阴影。此时不再运用“水彩边缘”，以免画得过重。

最后，使用发光模式薄薄地涂一层橙色，用以表现头发的反光。阴影处用紫色，反光处用橙色，这样才好看。再画上一些闪光点，头发便画好了。



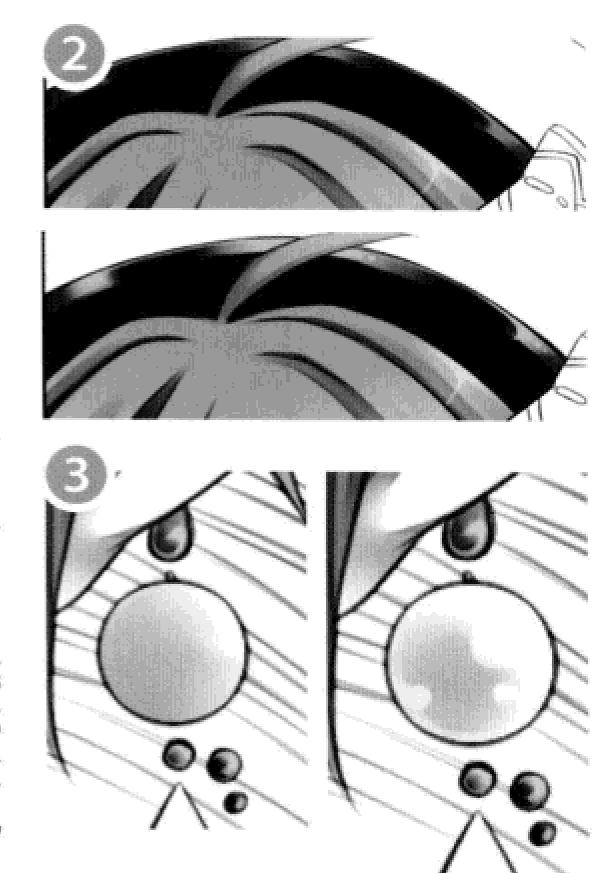


5 服饰

❶：如果想用圆形的元素来表现服饰的纵深感，在阴影的边上加入反射光，给人的感觉会更好。使用吸管工具边上的“透明部分检查”后，便可在透明状态下涂画色彩了。并且，与橡皮擦工具相比，它能更加柔和自由地打薄或消除色彩。

❷：金属配饰上的阴影要涂画得浓一些，其受光部分则要熠熠生辉，以突出金属感。

❸：涂画珍珠部分。涂画上白色的底色后，用偏黄的灰色画上阴影部分。用发光模式涂上橙色。要点在于，与受光部分相反的一侧也要勾边。



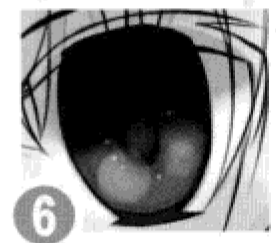
















6 眼睛

❶：用略偏黄的颜色涂画白眼珠，眼角处进行虚化晕染。

❷：由于本次所画人物的基本色彩为橙色和紫色，因此，可用其补色黄绿和淡蓝作为瞳孔的颜色。用新建的图层涂画眼睛内部，复制图层，并仅在该图层画出眼眶下面的部分。

❸：将复制后的图层置于原图层下方，将原图层变为正片叠底模式，勾选“保护不透明度”复选框，涂上淡蓝色。
在瞳孔的基本图层上方新建一个图层，在瞳孔的部分涂画上宝石绿的颜色。

❹：回到瞳孔最上面的图层，并新建图层，用正片叠底模式画上阴影。这里要做一些色调修正。

❺：用发光模式在眼睛的中心位置画入光。再用设为发光模式的图层描画眼部的光。

❻：在这一阶段整合瞳孔的所有图层，画上整体阴影，再画上更浓的一层阴影。

❼：用吸管工具吸取瞳孔最暗部分的颜色，涂画上眼睫毛。适当降低浓度后，涂画下眼睫毛。在眼睫毛上稍微涂上一些皮肤的颜色，使其过渡自然，再用马克笔涂画眼睫毛上的明亮部分。

❽：在线稿上新建一个图层，用白色画出闪光后，眼睛便完成了。



7 完成

最后，将头发稍稍加工成透明的之后，复制刚才整合后的眼部图层，将其覆盖在头发图层上，运用正片叠底模式、部分剪切降低其不透明度后，便给人以透过头发可以看到眼睛的感觉。至此，人物的上色便完成了。





跟你去也行啊 绀野贤护



操作环境：Painter

1 草图~涂底色

用不同的颜色画出大致的人物和背景草图。粗看画面为三角形构图，令读者的视线指向人物的眼睛。

用不同的图层画上人物、花和背景，然后为各部分涂上底色。准备阶段就此结束，下面进入上色阶段。

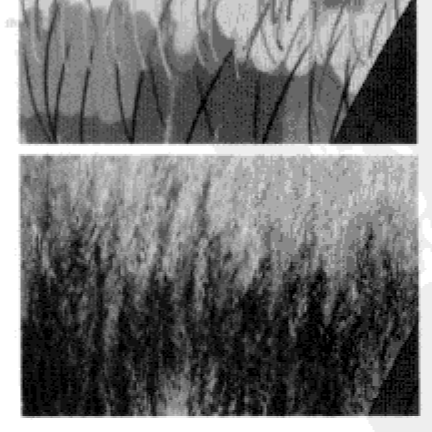


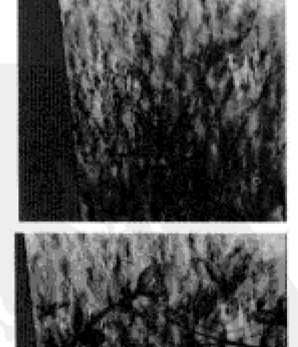




在画带有背景的图画时，开始只需大致地给背景涂上颜色。在画这幅漫画时，要注意太阳光是从右边的窗户照进来的。在壁纸上画上黄色的条纹，使之与墙壁相互呼应。

2 背景

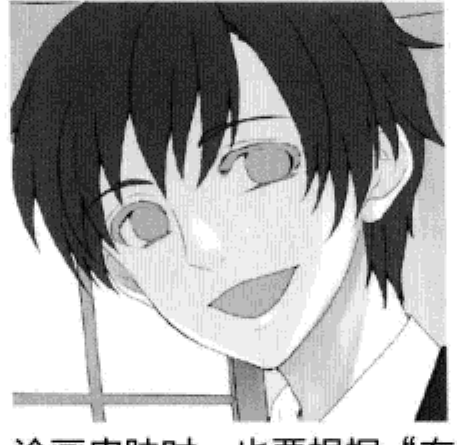






草丛的颜色粗略地确定为“靠里边的部分颜色较黄、较亮，靠前的部分颜色较绿、较暗”。适当地点缀上一些淡蓝色和橙色，会显得更好看一些。

3 肌肤






涂画皮肤时，也要根据“右侧受到光照”的设定来画。
开始时，先画出较淡的阴影，然后再逐步涂画较浓的色彩。
由于左边的窗户里也有微微的光照入，因此，正中间处的阴影最浓，两边的阴影较淡。
用比皮肤基本色偏红一些的色彩来涂画皮肤上的阴影，能使皮肤显得更有生气。

4 头发



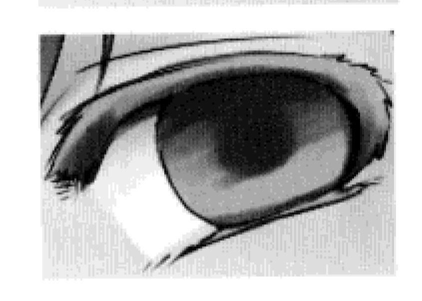


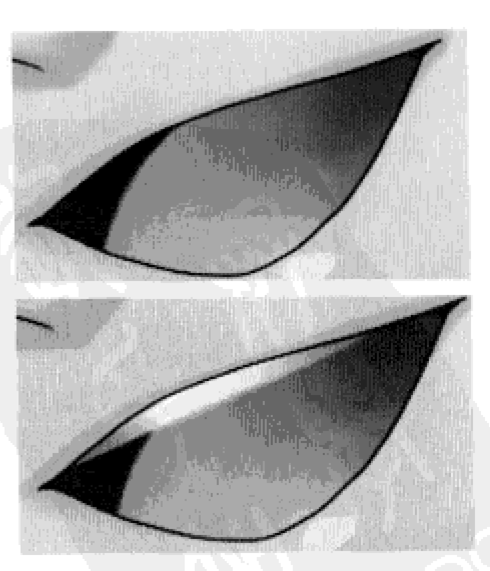
在底色的基础上，将下面的头发涂成较深的蓝色，上面的头发涂成较浅的蓝色，形成渐变的层次。
在此色彩层次的基础上，再用浓重的蓝色来涂画阴影。这时，同样需注意到光源的位置。
涂画脸部周边的头发时，用肤色涂画发稍，能使其产生透明感。
阴影基本画好后，用新建的图层使其产生从群青到黄绿的渐变。
降低此渐变的图层的透明度，将其设定为蒙版后，刚才涂成蓝色的头发便呈现出润泽、柔和的色彩效果了。

5 眼睛~嘴巴







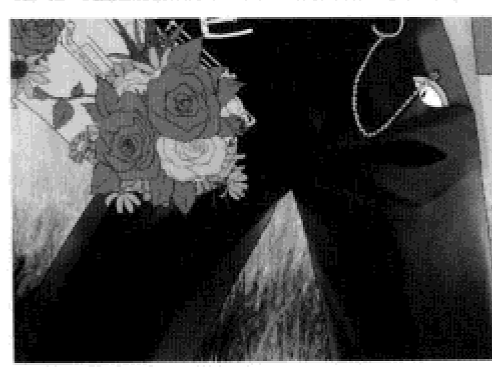


眼睛是最重要的部位，因此要用从浅到深的色彩多次涂画。
从上往下层层涂画较浓的色彩，以形成丰富的渐变。
只用较浓的颜色涂画会给人厚重的感觉，这时，可在瞳孔的右上角涂画较为鲜亮的蓝色，形成点缀。
先用淡蓝色涂画反光的部分，然后再在淡蓝色上涂画白色。这样，反光部分便与整个眼眶相得益彰了。
涂画嘴巴时，要注意舌头以及舌头内侧的阴影部分。在此基础上，用白色和灰色画上牙齿，整个嘴巴的纵深感就表现出来了。

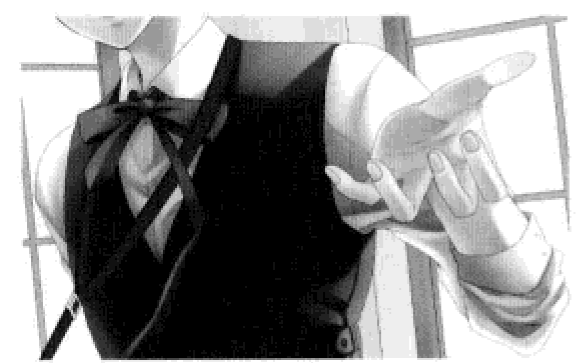
6 服饰











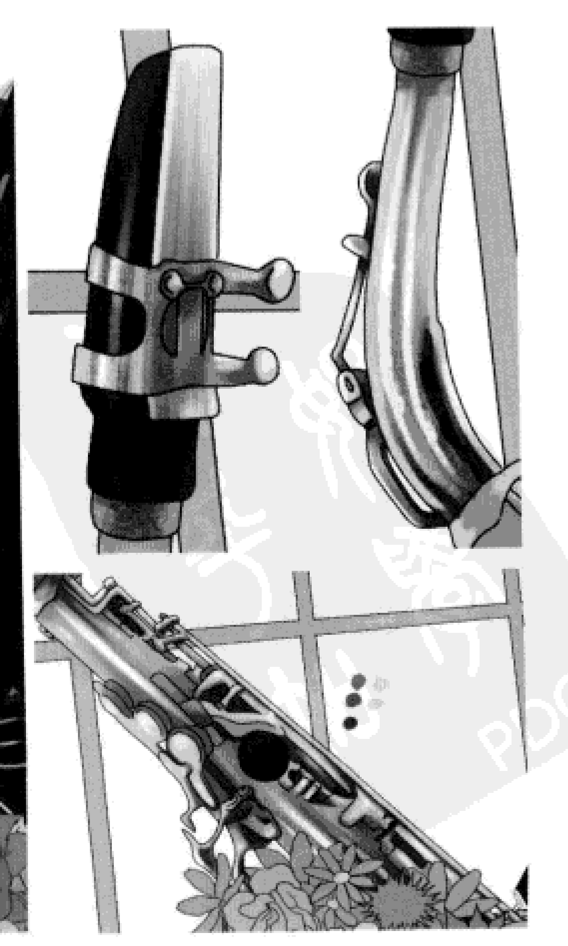
服饰需涂抹的面积较大，因此，要将其当作一个“面”来处理。
在这幅画中，“右边照入强光，左边照入弱光”，光照条件较为复杂，因此，开始时可用较浓的色彩粗略地涂画形成阴影的部分。
在涂画腰部和裤子的阴影时，要注意衣服的皱褶。在这幅画中由于该部分服装的面料较硬，阴影可以涂画得面积大一些。衬衫的面料较软，应尽量用阴影表现出其较细的皱褶，在灰色上涂画淡蓝色或紫色后，色彩就有厚重感了。

7 萨克斯

萨克斯是金属制品，因此需强调它的“反光面和阴影面”。
萨克斯整体的色彩饱和度应该比人物部分更高，在表现强烈反光部分的邻近部位画上较浓的阴影，更能表现出它的金属光泽来。

吹嘴的黑色部分是用塑料制成的，在其黑色阴影处投射较多光线，会营造出比金属轻的视觉效果。
吹嘴的吹口部分是用竹子制成的，因此画上一些纵向线条能较好地表现其木质感。





8 花



花朵部分要按照“底色——阴影——更浓一些的阴影——反光——受光”的顺序来涂画。同时需提高色彩饱和度，阴影也要画得清晰明了。

金盏花的花瓣较小，涂画阴影时可以几瓣一起画；而像向日葵那样花瓣较大的花朵，就必须一瓣一瓣来画了。
尽量不要将相同颜色的花朵放在一起，这样，整个花束才能显得五彩缤纷，鲜艳美丽。

所有的花朵都画好后，建立一个新的图层，添加上白色的小花后，整个花束的立体感便呈现出来了。





9 完成

对仅做初步处理的窗框等部分进行加工，并明确区分出光线照入的部分和阴影的部分。

人物头顶上的花朵较为单调，通过拷贝进行添加，使其成为一个拱形花环。在人物的脚边画上 3~4 枝郁金香，然后，同样用拷贝的方法来扩展其数量。

头上的花朵太抢眼了，所以要提高它的亮度，这样会使人物显得更醒目一些。
最后，再强调一下光线的亮度和阴影的浓度便完工了。

缤纷的旋律

世鸟飞鸟



风雨飞花　水口十



旅途 mg



社团活动归来？ 森山Shijimi



楼梯上　黑枝Shia





约会　山田Pan



Symphony **Nimoshi**



执行任务 茶红

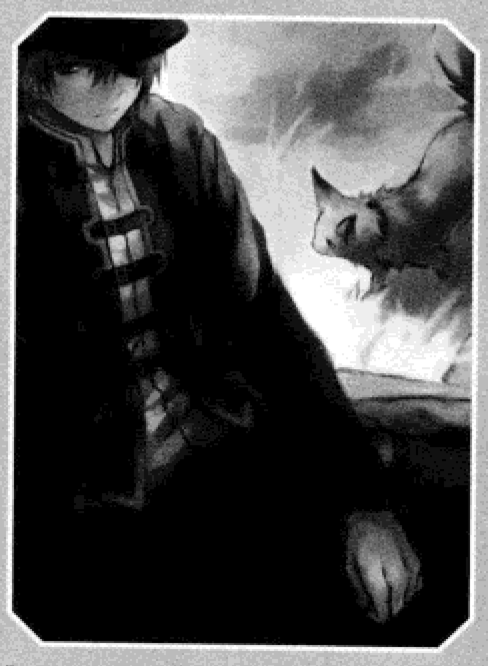


彩页说明

下面由作者本人向大家介绍P.145~P.152中所刊载的彩色插图的创作要点。



【风雨飞花】
水口十 **P.154**



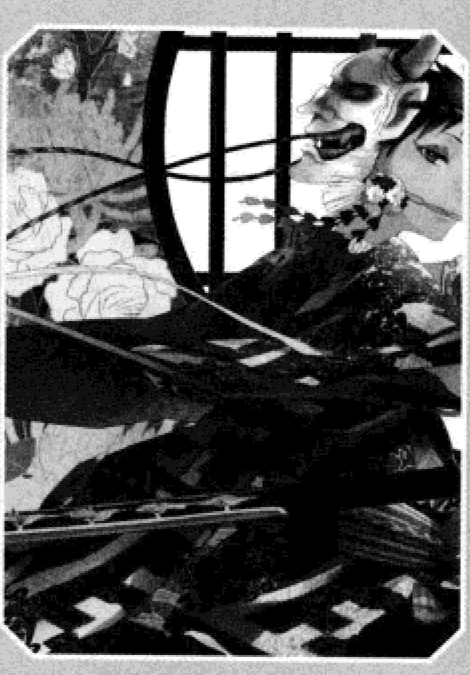
【旅途】
mg **P.156**



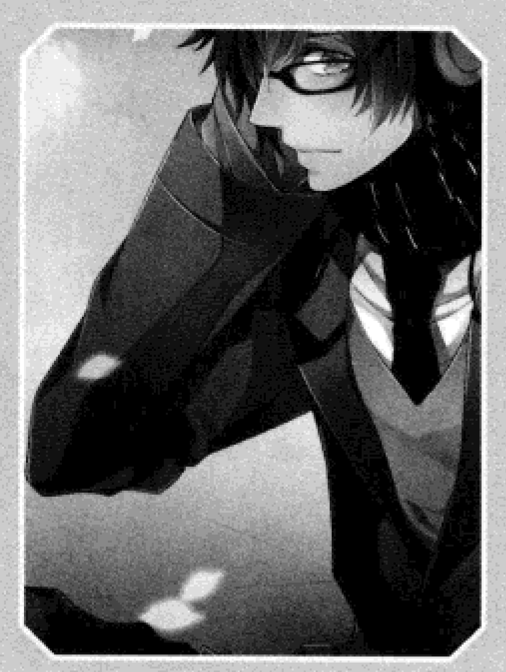
【社团活动归来?】
森山Shijimi **P.158**



【楼梯上】
黑枝Shia **P.160**



【丽】
Inooka **P.162**



【约会】
山田Pan **P.164**



【Symphony】
Nimoshi **P.166**



【执行任务】
茶红 **P.168**

标题：风雨飞花

作者：水口十

关键词：小狗耳朵、现代学生+日本刀、战斗



【动物耳朵】

虽然概括起来说都是动物，但其实动物是各有各的特征的，因此，要参考动物的照片多加练习后再描绘。
此画中人物的耳朵给人以小狗耳朵的感觉。与猫的耳朵相比，狗的耳朵肉较厚，耳朵中的毛也更加浓密。
在描绘时，我就是一边想象抚摸着毛茸茸的狗耳朵，一边进行描画的。动物真是可爱啊，不是吗？

【有动感的画】

与描绘动作结束时的静态画面相比，截取动作进行中的某一瞬间来画，更能使人感受到前后动作的流动，因此也更能激发读者的想象力。此时所产生的效果恐怕就不仅仅是“萌”，而是“燃”了。
这次我是参考了造型图集来画的。平时，我也常常自己摆造型并通过镜子来观察、确认。

【表情】

“能激发想象力的画”的主题产生于我的内心，因此，人物的表情感情丰富，似乎还能听到他们说的台词。

【背景（天空、地藏菩萨像）】

这回是我亲自去拍照，并以照片为参考画的。要参考的不仅仅是照片所呈现的信息，还有皮肤所能感受到的冷风或温度等。若能将这些都表现出来，作品就较有深度了。

【服饰的下摆】

随风飘摆的衣袂其实是虚构出来的。
这是一张静止的插图，为了表现出一定的气势，引入一点近似于真实的虚构，我觉得也未尝不可。不过如果虚构过头了，整个画面就会显得荒诞不经了，在描绘时需把握好分寸。

草图



所谓萌系漫画就是“能激发读者想象力的东西”——我就是基于这一理念来进行描绘的。
虽然这仅是一张漫画插图，但我觉得若能从中看到某种具有现实性的东西，便能在瞬间打动人心。
我还在此画中加入了小狗耳朵、日本刀、战斗等自己喜欢的要素作为主题元素。



【表情】



描绘原创漫画时，如果将人物的脸部画成跟模型一样千篇一律的话，就谈不上什么人物表情了。因此，我故意将人物的表情画得夸张了一些。至于怎样画才更具魅力，是个见仁见智的问题，大家可以探索适合自己的画法。

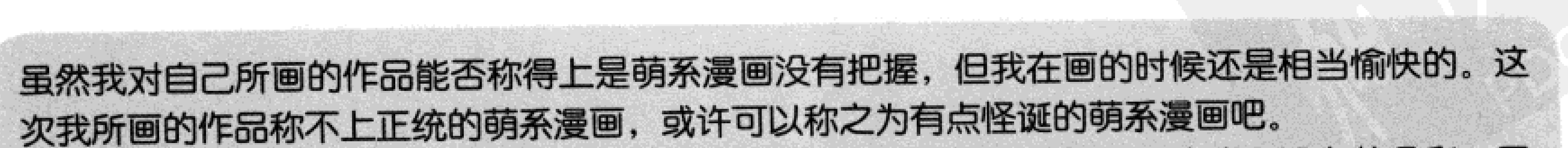
【头发・手】

・头发

我有时也参照发型图集来练习。不过，将现实中的发型直接画到漫画中后，常常会显得过于平淡。因此，在画这幅作品时，我做了适度的变形加工。当然，对于某些情况来说，也可能是按照实际发型来画比较好。

・手

这次由于构图的关系，我没有画出人物的手部。其实，就情感表现来说，我也是十分重视手部“表情”的。描绘某些较难画的手部造型时，可以对着镜子来画。

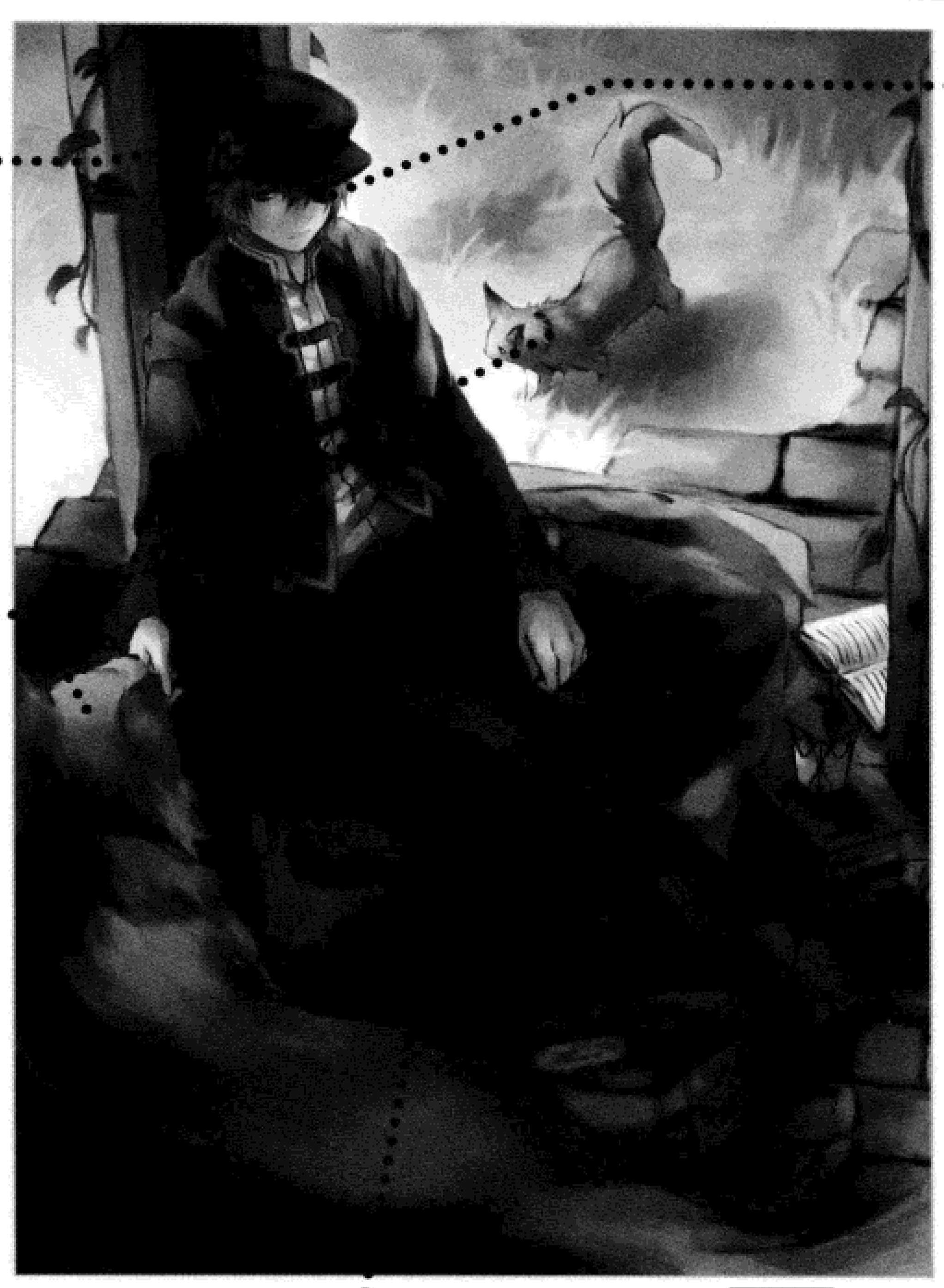


虽然我对自己所画的作品能否称得上是萌系漫画没有把握，但我在画的时候还是相当愉快的。这次我所画的作品称不上正统的萌系漫画，或许可以称之为有点怪诞的萌系漫画吧。
估计其他作者也都提供了各种各样的萌态样式，而我在这幅画中使用了现实中所没有的色彩。因为我觉得在这幅画中用这种色彩很合适。选择自己喜欢的元素而不是照搬老一套的常规主题，这样才能画出有意思的漫画来。
我觉得能够让读者欣喜异常、爱不释手的作品，才是最具魅力的。

标题：旅途

作者：mg

关键词：帽子、眼罩、动物



【帽子】

帽子是参考照片画的。这次选用的是造型别致潇洒的鸭舌帽。

【眼罩】

眼罩一直是经典的“萌系道具”。

眼罩有纱布等多种材质，这次选用的是较大的黑色眼罩。

与帽子同时使用时固然遮住了较多的表情，但读者若能想象出摘去眼罩后的情形，不就更能体会其“萌态”了吗?

【动物】

两只动物也是虚构的，其原型是猫和狗。

动物的皮毛要尽量画得可爱一些，使读者产生想要去抱一抱它们的冲动。这两只动物是主人在旅途中的伴侣。

【背景】

地面上的砖块不规则地翘起，柱子上缠绕着藤蔓，由此可见，这个地方像是某处遗址。

草图



在绘制草图的时候稍稍画上一些浅浅的阴影，这样较容易取得构图上的平衡。

【服装】

为了紧扣人在旅途这样的主题，我让人物穿上了相应的大衣和靴子。
然而，仅此而已的话又略显单调，于是我在帽子和袖口等处又加了一些点缀，使人物形象更加鲜明。





【人物】

这次所画的人物既戴帽子，又戴眼罩，身上附加的东西比较多。
这样从不同的角度来看，人物便会呈现出不同的形象，不过，其平衡感似乎有点难以把握。其实，只要多做一些速写练习，应该是不难描绘的。



这次的主题是“画自己所喜欢的类型”，所以我就画了一幅完全虚构的漫画，真是一次愉快的经历。通过这张画，我所理解的“萌态”在男孩子身上也得到了某种体现。如果这张画对大家有所帮助，我将感到十分荣幸。

标题：社团活动归来？

作者：森山Shijimi

关键词：发夹、校服、头戴式耳机、小耳机、手表、运动鞋、音乐部

【校服】

人物身穿夏装，同时又卷起袖子，穿上毛背心，卷起裤管。我觉得这种穿法只有在身穿校服时才能表现得干净利落。同时，校服的款式原本就是一样的，因此，画中的两个人物的穿着会给人一种统一的感觉。

【内衣】

从白衬衫的敞开处隐约可见内衣，较易体现人物的个性。可以是穿得规规矩矩一点也看不到，也可以穿着随便不经意地露出一角，全凭人物个性加以灵活安排。如果再加上一些图案，画面便更加艳丽多姿了。



【头戴式耳机・小耳机】

耳机较难画，但却是十分引人注目的小道具。在这幅画中，我也将耳机当作了一种点缀。耳机的款式、色彩可以根据人物的特点自己选择，在不同的图画中也可以有不同的表现。其种类也可分为室内用耳机和户外用耳机等多种，建议大家多加利用。就我本人而言，比较喜欢体量较大的头戴式大耳机。

【运动鞋】

这里画的是精力充沛的人物形象，因此，选用了运动鞋。

草图A



在起初的构思阶段，我曾考虑过音乐部成员和化学部成员这样两种形象。因为，在校服外罩上一件白大褂的模样也是相当可爱的。后来想画头戴耳机的人物造型，就选择了草图 A。身穿白大褂活蹦乱跳的形象也十分可爱，以后有机会再画吧。由于我设想的是社团活动结束归来时的场景，也曾想到是否该画上一个夕阳，但又考虑到明亮简洁的画面比较好，最后采用了图案式的背景。

草图B



【小道具】

为了表现出人物的个性，在这幅画中我使用了较多的小道具。
头戴式耳机、耳塞耳机、冰棍、手表、护腕、运动鞋等等。这些小道具与相应的人物结合在一起后，角色的形象便一下子鲜明起来了。有时，让人物持有一些与其本性不相符的小道具也不失为反衬的表现手法。例如，让拘谨严肃的人物吊儿郎当起来，这样的落差无疑会拓宽人物表现的空间。同时，让人物持有一些自己所喜爱的小玩意儿，也会一下子变得亲切可爱起来了。



◆ 发夹

发夹有很多种类，建议大家积极选用。发夹能起到点缀的作用，其尺寸也是多种多样的。由于所画的人物是男孩，故而选用了较为简洁的发夹。当然，用橡皮筋扎住头发也是十分可爱的。



◆ 头戴式耳机

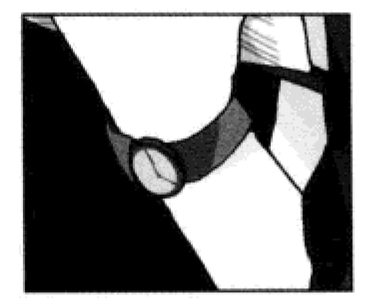
画中所用的是带有星型图案的耳机，给人时尚的感觉，接线松弛，十分轻松。



◆ 冰棍

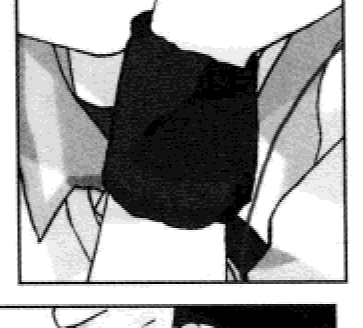
为了表现出社团活动结束后归来的氛围，让人物吃上了冰棍。从画中或许不容易看出，那是已经吃了一半的咸味冰棍。





◆ 手表・护腕

从身穿校服的角度来说，手表、护腕等小道具是必须的。



◆ 运动鞋

就我个人而言，是十分喜欢校服和运动鞋这样的组合的。





虽说男孩子的萌态是多种多样的，但由于我本人十分喜欢校服，所以就画下了校服形象的人物。同样出于自己的爱好，也画了头戴式的大耳机。对于高中男生的音乐社团活动，我也有一种莫名的向往，于是就选择了这样的场景。同时，在人物动作上，也尽量体现了男孩子的特色。

我这次画的是萌系少年！因此在画面中添加了许多男孩子喜欢的东西。
由于我本人喜欢夏季校服、耳机、发夹，便十分愉快地将这些玩意儿画了进去。夏系校服自然而然地给人一种轻薄凉爽和干净的感觉。校服的颜色采用了不常用的红色系。所画人物属于活泼型和认真型这两种经典类型，而这两种类型的人物也易于设计动态，描绘起来十分轻松愉快。
左边人物的表情较为认真严肃，或者说较为纯真。其实，活泼的男孩我也是非常喜欢的。整个画面给人以活泼、时尚的感觉。当然，如果读者能够喜欢，我将十分高兴。

标题：楼梯上

作者：黑枝Shia

关键词：神父



【构图·主题】

在画面中描绘两个人物时，如果没有特别的指定，一般可将一人的头发画成金色而将另一人的头发画成黑色，或者一为红色一为蓝色，以此来加以明确的区分。当然，这里能显出个人的偏好来（笑）。
如果不想让人物成为幻想型角色，就该将头发的颜色画成现实中的颜色；如果要追求缤纷的色彩效果，在配色上就必须多加注意，不然就会显得杂乱无章。因此，色彩的选用也是有一定难度的。
在这幅画中，黑颜色较多，因此，采用了并不昏暗的简洁的背景。



【萌态要点】

动画式上色往往会出现僵硬或涂画得太浅的问题。在涂画颜色的过程中到底应发挥怎样的表现力，是创作的一个难点。就我本人而言，喜欢简洁、淡雅的效果。
人物的头发容易出现僵硬的问题，因此，为将其表现得柔软、蓬松，就不能画过头，也不能画得太随意。
画金发时，总想将它画出蓬松、柔软的效果。事实上也确实给人以蓬松的感觉。
关于神父的长袍，我发现越研究，必须加以注意的地方就越多。真应该多加学习啊。
黑色统一的感觉和神圣氛围真棒啊。

【头发】

画头发时要注意到发旋，也即头发的流向，以及发际的位置。当然，这些都是头发画法的基本功。注意到这些问题后，在给头发上色时就可以顺着头发的流向来涂画，也较容易画出反光的部分。

上色时我也是按照动画上色的方法来涂画的，但也并不是毛手毛脚地涂抹，因此，阴影部分显得既不太深也不太浅。

在需要明确表现的部分就将阴影涂画得深一些。





神父的长袍就是这样的感觉。



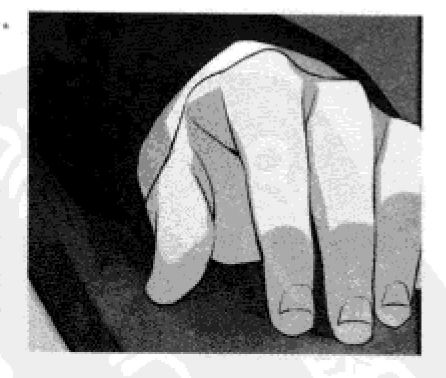
【线】

由于线条都能看得比较清晰，因此，要尽量画得好看一些。

我觉得与自己的画相匹配的线条也是有的，但并不能明确指定就是某一种。但线条画得好，在上色阶段确实有利于不同颜色的涂画。

【手】

关于手的画法，我也仍处在艰苦的练习阶段。只是尽量使男女老少的手得到不同的表现而已。男性的手要画得骨感明确，见棱见角；女性的手则要画得细长柔软。一般来说，看着自己的手多加练习是一个不二法门，但如果练得过头了，以后画出来的就全是粗短的男人手了，对此一定要加以警惕（笑）。



我自己也仍处在学习阶段，因此也没什么经验好谈。但我觉得，与其一下子学很多，想全部掌握，倒不如挑选自己最想学的部分先学好。

自己感兴趣的东西是最容易学习也是最容易掌握的。

不过，采用这种学习方法的话，经常会出现“这里画得不错，那里却画得一塌糊涂”的不均衡现象（笑）。还有，自身的基础也很重要。

只要不断地画下去肯定是能够掌握的，因此，不必太在意别人怎么说，只要快快乐乐地画就行了。

最近，我又发现，偶尔放松一下也是很重要的，因此，必须感受一下绘画以外的兴趣爱好（笑）。

标题：丽

作者：Inooka

关键词：和风、和服、日本刀



【和服】

我想把背景画成红色，因此，为了凸显人物，我用黑色和藏青色来涂画服装。可仅仅这样的话，人物就会给人一种漂浮在画面上的感觉，于是我又用正片叠底给服装加上了布类织物的质地。

【背景（花）】

背景是花卉，用菊花、樱花营造出一种日式氛围。这些花都是参考了真花照片画的。

【关于质感】

这次所用的质感是使用不同种类的笔刷，混合了不同色彩的不同浓淡制成的。如果觉得这样比较麻烦的话，可在网上找到“自由质感”这种免费质感。有的网站还提供不同种类的笔刷，请大家多加利用。

【背景（圆洞窗）】

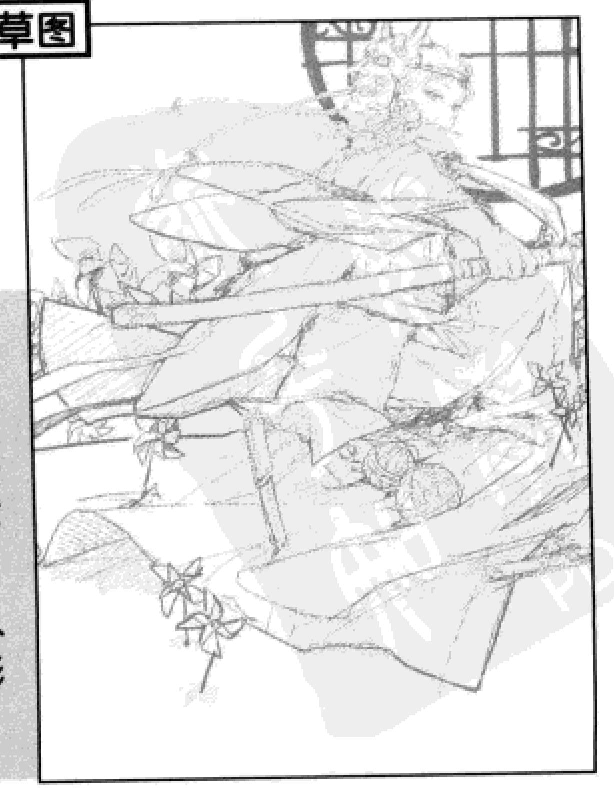
人物身穿和服显得较为臃肿，因此，将圆洞窗的后面涂成了白色，这样较能凸显人物的脸部。

【日本刀】

既然是画和风的男子，日本刀的出现也就是顺理成章的事了。为了表现出刀和刀鞘的质感，需要强化来自下方的反射光。

如果只是这样做的话，就会和服装一样产生轻飘飘的感觉。因此，在刀鞘部分采用了正片叠底，在降低了透明度的前提下增加了质感。

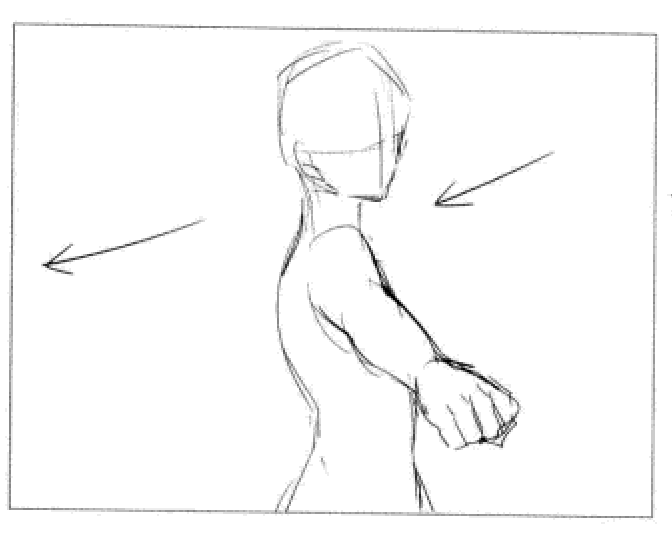
草图



主题如果是强健和美丽，一般来说，最好选择稚气未脱的顽皮少年为描画对象，通过其瞬间流露的端丽表情和袖口处露出的肌肉，便可表现出女孩子所不具备的男儿气概。在构图上，人物坐得很直，为了使画面产生动感，就让和服随风飘荡了起来，并使背景中的物件呈从右上往左下的排列方向。要说到这张画中的萌态，恐怕就得数露在和服外的肌肤了吧……我个人以为，和服能给人一种高档、清纯的印象，身穿和服却又暴露肌肤，与这种印象形成了一种具有放荡意味的形象反差。

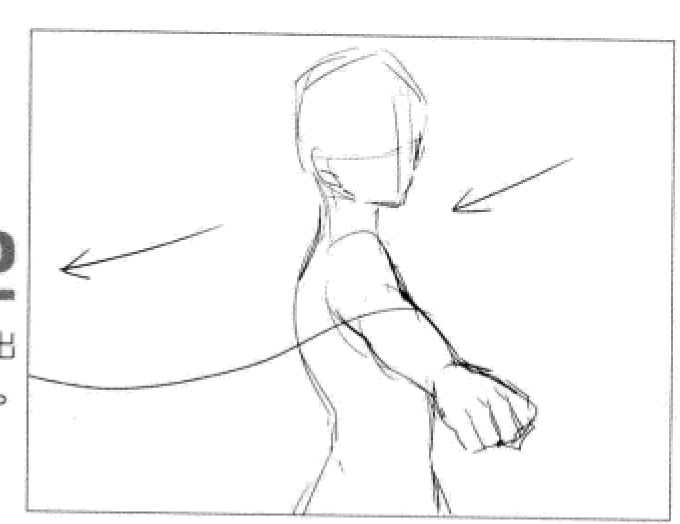
【使画面有动感】

图画是属于二维平面的，给画面添加了动感后，就能大大提高其存在感。这里，介绍一下在这幅漫画中运用较多的通过服装描绘的动态表现。



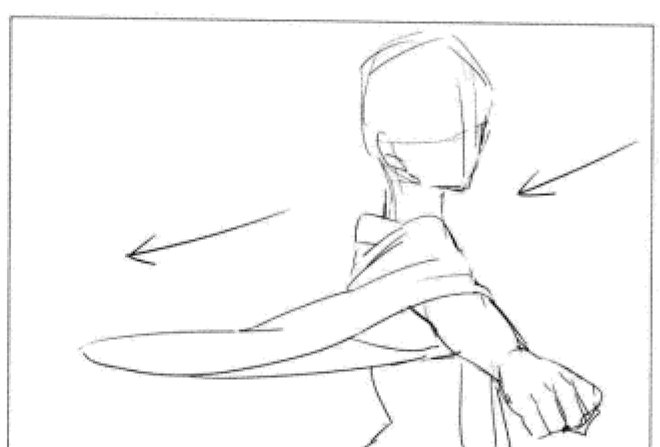
1

首先确定动作的方向。



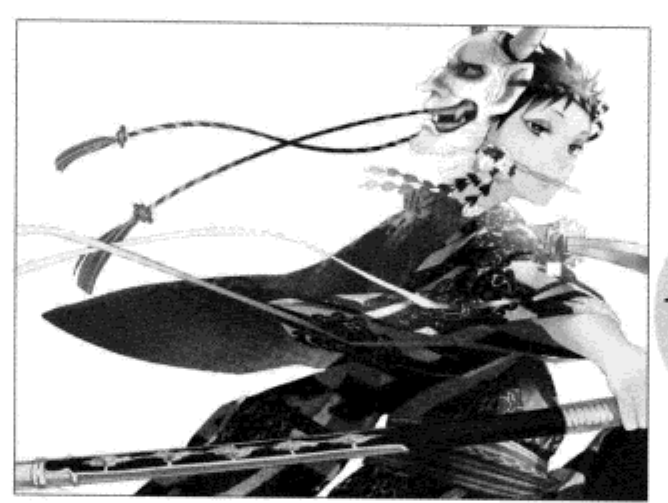
2

根据此动作方向，画出将要形成衣摆的波浪线。



3

顺着该波浪线描画服装。在其中画上衣服摆动的姿态则更能突显动感。



4

除此之外，再加上飘带等细长的物件，动感、气势就更足了。



【构图的疏密】

例如，在这幅漫画中为了凸显人物，和服的图案和装饰都画得较为繁复。

然而，仅仅是这样的话，读者的视线便会被吸引到人物所在画面的右上方去。

于是，为了构图上的平衡，在画面的左下方画了白色的线球。

通过这种“疏密相间”的手法，不仅使画面更具动感，也更加好看了。

我十分喜欢和服、日本刀这样的具有日本风味的东西，因此，本次的创作十分愉快。

同时，这也是一个重新考虑自己心中的少年形象的好机会。

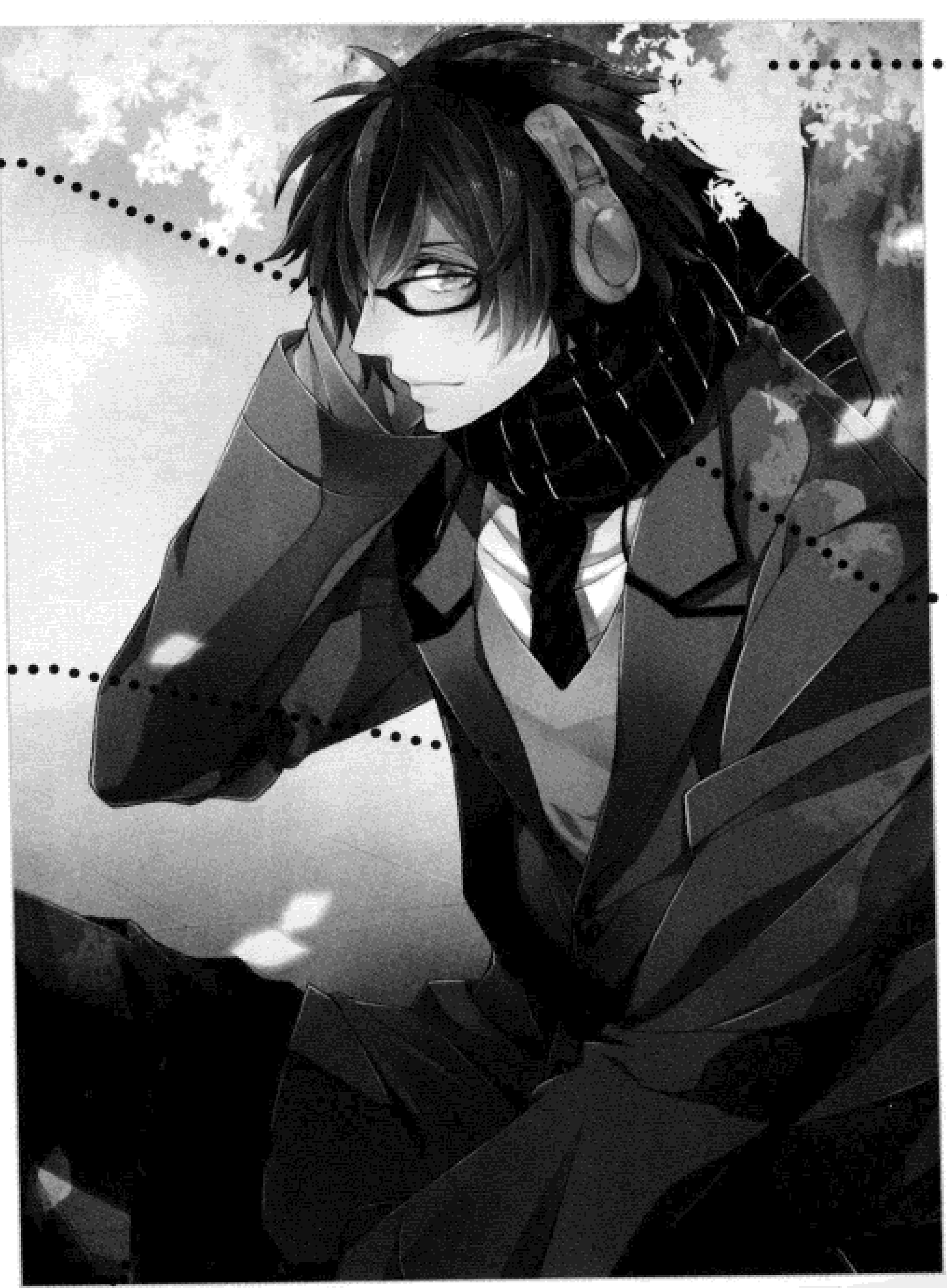
我觉得和服和日本刀都难以割舍，结果造成两者并重不分轩轻了。不过，这样也可能是增添了人物的魅力吧。

因此，大家若能从人物身上感受到一点点我在前面所说的，女性所没有的男儿气概，我将十分高兴。

标题：约会

作者：山田Pan

关键词：学生、围巾、眼睛、头戴式耳机、猫



【脸部周围】

在脸部周围的头发上涂画了一层薄薄的皮肤颜色。
这样能稍稍增强一点画面的透明感。

【背景】

这次为了凸显人物，背景中树木、树叶都只是简单描绘，不作过多的渲染。季节设定在秋冬时分，因此，整个画面都罩在棕褐色下，营造出一种凝重的氛围。

【校服】

校服是否选用西服，我也曾经犹豫过，但经过反复考虑后，最后还是选用了西服。如果都是素色的，画面难免单调，因此，裤子上采用了格子图案。

【围巾】

我个人觉得这是个萌态亮点，因此画得有些夸张，让它在人物脖子上绕了好多圈。希望引人注目的部分不就应该用与别处不同的色系来大胆描绘吗？

【猫】

我是属于爱猫派的！这次我要画的是短毛猫，因此，不能将猫的皮毛画得太蓬松。猫的背影圆滚滚的，真可爱。

草图



主题是“似真似幻的男孩”。身穿校服的男孩子是极其普通的题材，然而，戴着眼镜、大耳机，围着围巾的男孩，由一只猫陪伴着在树荫下等人，这样的场景恐怕有点儿不现实吧——我心中暗忖着画下了这幅画。
我觉得，正是这种非现实的部分产生了萌态。

【三角形构图】

我在构图上举棋不定时，一般都采用三角形构图。所谓三角形构图，就是让成为主角的素材在画面中呈三角形排列的一种构图方式。三角形构图是一种标准构图，在这种构图下，画面容易表现出稳定感和动态。





【眼睛的画法】







眼睛画法的不同，会给人以截然不同的人物感觉。
活泼可爱的孩子眼睛都比较大，酷酷的少年眼睛较为细长，而文静的少年则眼角微微下垂……等等。
在充分考虑到各种不同的类型后，人物可供描绘的范围不就很宽泛了吗？

【附加】

我原本是想画“萌袖”的，不过，这次我将其隐藏起来了。在长长的袖口露出一点儿手指，十分可爱，我非常喜欢这种画法。



这次要画的是萌系少年，而我的创作正是从重新考虑“什么才是萌”开始的。可是，考虑得越深就越不明白，最后决定“算了，还是画自己喜欢的漫画吧”，结果就产生了这样一幅作品。人物性格和场景在想象里不断完善的过程中，我不时会有“啊，这一部分可以算是萌态吧？”、“这里这样画的话够萌的！”之类的发现，十分开心。
怎么也画不好从而心情郁闷的时候也是有很多的，这时，我就休息一下，或边听音乐边作画，充分调整自己的心态。总之，希望大家也能轻松自在地画画。

标题：Symphony

作者：Nimoshi

关键词：少年、褶边、花



【蝴蝶结】

带领带自然也未尝不可，但在此处还是用缎带蝴蝶结最佳！
在表现少年的纯真、幼稚方面，蝴蝶结或许是最佳的饰物。

【短裤】

少年就该穿短裤！这样的形象在我心中可谓是根深蒂固的。因此，未多加考虑，我就给画中人物穿上了短裤。
在设计人物时，我给他画的短裤比这还要短。画出来后，觉得那样有损其清纯的形象，就结合了画面的整体氛围，把短裤加长了一些。
由此，我体会到了裤管长短的重要性。遗憾的是，这样就不能尽情地描绘其腿部了（笑）。

【褶边】

褶边用得过多会使人物过于女性化，产生郁闷的氛围。
虽说褶边也没有一个固定的适用量，但还是建议大家在画的时候不要忘记所画的人物是男孩子。

【别针・怀表】

由于服装的色调较暗，所以添加了一些明亮的小饰物。
我觉得除了用阴影来营造阴暗效果外，色彩也是十分重要的。添加了这些小饰物后还能提高画面的密度，使画面更加充实，真是一举两得。

草图



我非常喜欢身穿西洋中世纪服装或幻想中服装的男孩，因此，很快就敲定了漫画的主题（笑）。
我所要画的是能够表现出少年特有的纤弱、清纯的漫画，而非青年主题，因此画了这幅以少年为主的漫画。
小饰物则选用了具有女性色彩的可爱的物件，不过，在描画的过程中，仍注意到保持人物的男性特点。
如果大家能从这幅画中体会到一种飘飘荡荡、如梦如幻的氛围，我将感到十分高兴。

【线稿】

画线稿时需要注意线的粗细。





画好了较细的线后，可将处于外侧的或相互重叠的线多描几遍，使其变粗，以表现立体感。

线条的粗细差别虽然很小，但有没有这种差别却会对画面效果产生很大的影响，大家在描绘时可以多加体会。

◆ 身穿女装的男孩

要一眼就能分辨出是穿女装的男孩还是娘娘腔的男孩，画出其难掩的羞涩是一大要点。

【画出差异性】

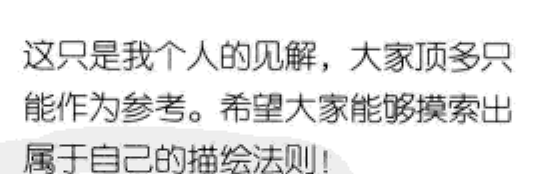
从左至右少年味依次加重。

◆ 娘娘腔男孩

服饰和发型自不待言，应注意其氛围也是女性化的。而在脸型和体型方面，须稍微保留一些少年的特点。







这只是我个人的见解，大家顶多只能作为参考。希望大家能够摸索出属于自己的描绘法则！

◆ 女孩子

腰部明显较细，身体较为丰满，而肩膀的宽度要画得比男孩子稍窄一些。

褶边、蝴蝶结、长发都是些稍有差错便会将人物画成女孩子的要素。那么，我在这幅漫画中运用得成功吗？我充分体会到在画中加入了这么多的要素，却不将人物画成女孩子或娘娘腔的男孩是一项非常困难的工作。

女孩子、男孩子和娘娘腔的男孩子，在体格、特征上各有差异，各有特色，如何在画面上将其一一区分开来，依然是各有各的画法的。这幅漫画中人物的服饰、发型和表情等方面，也是根据我自己的兴趣爱好来描绘的。这样描绘出的人物将会成为自己心中的重要人物。更为重要的是，这过程本身就是个十分轻松愉快的过程！

希望大家能在充分理解各种差异性和特征的基础上摸索出区分各种人物的画法，创作出具有自己个性特色的少年（女）形象。

标题：执行任务

作者：茶红

关键词：幻象、竞争者、战斗的男子、制服

【构图·主题】

我想到作为幻想人物的战斗的男子真够帅啊，于是便趁此机会画下了这幅漫画。从构图和人物设计的角度来说，我希望能让读者一眼便可以看出两人的关系，并联想到某种情节。

【服装的皱褶】

即便穿着衣服也能使人感觉到肌肉的形状和身体的轮廓线。这就是萌态的表现。同时，给不同的人物穿上款式不同的制服，也是萌态要点之一。



【长发】

战斗时长发飘飘，无疑是萌态十足的！我非常喜欢将男孩子的发型设定为长发。

【表情】

我喜欢通过夸张的五官来表现强烈的表情。人物的脸部是读者最早看到的部分，因此在画的时候我特别用心。

【背景】

虽然看不太清楚，但仍依稀可辨认出背景是废墟之类的场景。废墟的色调氛围也是我非常喜欢的。

草图A



我最初考虑的画面构图就是这个样子的。只注意到了幻想人物的战斗氛围，没太多想细节就画了下来。

为了追求动感，对武器、布局和人物表情做出了调整。在画草图时，我并不怎么注意细节，只把重点放在动感表现和画面平衡上。等这些画得比较满意之后，再描画五官等细节。

然后，可以一鼓作气地画下去，也可以停留在草图的阶段重新审视一下，如放上一天再画，或反转过来看看是否有偏颇。这样做或许更好。

草图B



【人物设定＋服装】

我将人物设定为幻想型的活泼男孩和酷哥型的竞争对手。



◆ 男主角

我将男主角设定为大大咧咧的形象，衣服也较短，完全是活泼的东方男孩的形象。

我将制服设计成便于活动的款式，而制服本身则暗示着主人公为某种组织的一员。武器方面，剑是参照了西洋长剑画的，枪则模仿了左撇子也能使用的伯格塔手枪。

◆ 作为竞争对手的男孩

相反，作为竞争对手的男孩则画得较有西洋气息，服装也设计为紧身的款式，较为接近成人的模样。

附加

没有任务，自由活动时的两人！认真严肃虽然也不错，但我更喜欢亲密无间的氛围。

【服装的画法】

我个人最喜欢画的就是服装上的皱褶！我一直是将皱褶当作一种素材来描绘的。画茄克衫等面料较硬的服装时，就减少一些线条，放大一点阴影，而在画内衣或衬衫等面料较软的服装时，则必须将线条和阴影画得细密一些，以此来表现服装面料的不同。能将现实中存在的服装“穿”到人物身上，是一件十分愉快的事情。同时，这样做还能改善画面的平衡感。我所画的服装虽然比较简单，却都是较为流行的。



❶画出裸体草图

先画出不穿衣服状态下的人物大概体形。细节部分不必画出，能确定全身的骨骼就行。

❷给人物穿上服装

给左边的草图中的人物穿上衣服。细节之处暂且不画，将皱褶画大一些。同时，也顾及到服装的面料。





❸完成

悉数画出装饰和服装的皱褶部分。由于这次画的是服装面料有所不同的实例，虽然画得也不算特别细致，但也画出了缝纫针脚，并用质感工具表现出了材质感，十分轻松愉快。

好久没画原创的彩色漫画了，刚接到任务时内心还颇有些激动不已。边思考边描绘萌系少年的过程还是十分愉快的。萌系少年的种类也是丰富多彩的，有可爱型的，也有英俊型的，大家若能从我的画中多少感受到一点人物的萌态，我将非常高兴。对于漫画，我本身也尚在学习之中。不过，我觉得还是要画自己喜欢的主题。如果自己想画的主题画不好，就该毫不气馁地多下功夫练习，这样就一定能够提高，我今后也准备以这样的心态，去描绘大量的萌系少年。谢谢！

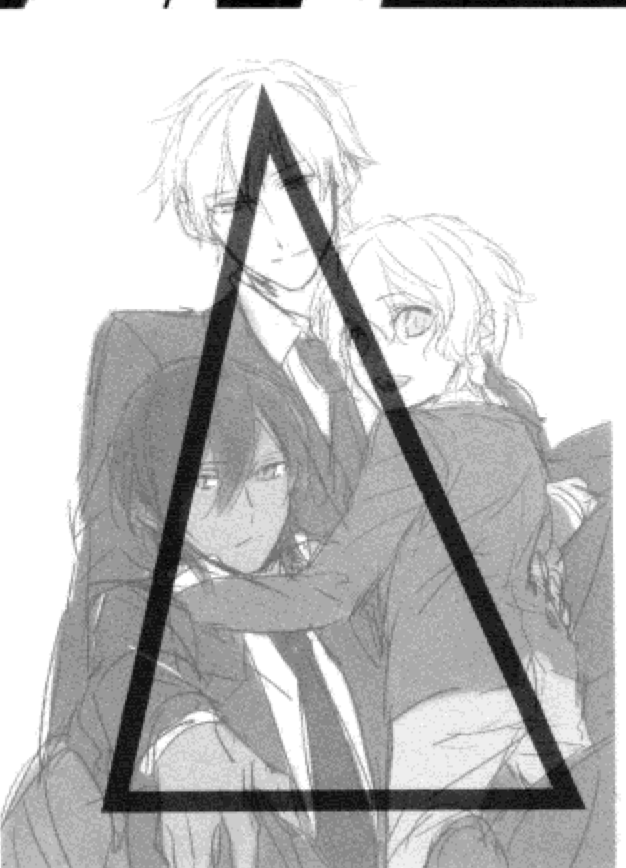
封面草案

将三个人物画在一幅漫画中时，可以考虑各种各样的构图。





这样的构图能引导读者的视线走 S 形路线。



这种三角形构图给人以稳定感。



在一幅漫画中描绘两个人物时

在一幅漫画中描绘两个人物时，要找出两者的共同点和差异性，并表现出来。画出了两者的共同点，画面的整体性就比较好，一目了然。而画出了两者的差异性，则有利于画面的多样统一，平衡感将得到提高。同时，画面也显得丰富多彩，两个人物都比较引人注目。所谓共同点和差异性，可以从性格、体型、发型、色彩、服装、氛围、身份、动作等诸多方面来加以探寻。



例1　同班同学
共同点：学生、年龄
差异性：身高、体型、发型

例2　贵族和随从
共同点：总是一起行动
差异性：身份、性格、服装

例3　RPG派对
共同点：伙伴、目的性、世界观
差异性：能力、服装、性格

插图作者的介绍



黑枝Shia

hummel

>> http://hummel.lomo.jp/

我自己需要学习和练习的东西还很多。
今后仍将轻松愉快地画下去。



天神Umemaru

purichike

>> http://purichike.sakura.ne.jp/

无论是瘦弱的男孩还是骨骼粗壮的男孩，我都很喜欢。
这次的创作十分愉快，谢谢！



Inooka

through × 2

>> http://throughx2.web.fc2.com/

坚持不懈实力练习就会提高，因此我将继续挑战各种主题。
这次画了许多萌系少年，十分愉快！



Nimoshi

Molamola*

>> http://stellarsky.odaikansama.com/

我感觉少年题材相当有深度。我也十分希望在参考了萌系少年的画法的基础上，能够画出英俊、性感的男孩子来。



水口十

你的声音

>> http://kid.eek.jp/kn/

绘画的过程十分开心，非常感谢！我喜欢动物耳朵，也喜欢真正的动物。



山田Pan

TMG

>> http://tmg017.blog.fc2.com/

画少年漫画十分轻松愉快。
这次能让我有机会自由自在地画自己喜欢的主题，非常高兴。谢谢！



茶红

ENPI-2

>> http://enpi2.web.fc2.com/

画了各种各样的少年，很高兴。
谢谢！



森山Shijimi

sijimin

>> http://sijimin.com/

承蒙邀请描绘萌系少年篇，非常感谢。在画中我加入了许多自己喜欢的元素，十分愉快。



mg

mica

>> http://6669666.blog.fc2.com/

创作过程十分愉快！若能对读者有所帮助，我将感到十分荣幸！



世鸟飞鸟

歌的足迹

>> http://aska.holy.jp/

这次有机会画了数幅彩图和插图。我尤其喜欢后背上的线条，不过这些线条很难在画面中表现出来。不管怎么说，这是个十分愉快的创作过程，如果能对大家在萌系少年的描绘上有所帮助，我将感到十分荣幸。至少，本书对我来说是一本十分难得的参考书♪



绀野贤护

UNIGURU

>> http://unitya.nobody.jp/

首次接到面向女性的工作啊！
我非常喜欢冷冷的傲娇型帅哥。



黑兔

AREA27

>> http://moecon.net/area27/

你好，我是黑兔！能够为本书画插图我非常高兴！这次画了各种类型的男孩子，非常开心。希望大家看了也能感到高兴。谢谢！



Takatsuki

大人模样

>> http://otonafu.main.jp/

萌态就是明天的动力！（笑）
这次的创作对我来说也是一次学习的机会，谢谢！



稀捺苍树

cl-0-

>> http://kinakoex.web.fc2.com/

他们告诉我按照自己喜欢的样子画就可以了。于是便画成长着黑发的冷酷男孩！非常愉快。



Icchi

每日空转

>> http://ameblo.jp/hanabuki/

不经意间感受到的萌态是十分动人的。尤其是男孩子的笑容。温柔的、天真的、掩饰羞涩的笑容……平时对人爱理不理的酷哥，偶尔绽开笑容时的魅力，是难以抵挡的。



Yamadan

不管怎样

>> http://nia.chocot.net/102/

男孩子的萌态画出来也十分精彩。
这次创作过程十分愉快，谢谢！



Yuno

igoh

>> http://nemuide.ojaru.jp/

男孩子隐而不露的萌态十分可爱！



Tokio

镜茶屋

>> http://kagami-chaya.sakura.ne.jp/

我喜欢比较中性的男孩子。男孩子较细的腰部和腿部都萌态十足！



藤

女孩子圆润柔软的身体自然是很可爱的，但男孩子硬邦邦见棱见角的身材更具魅力。其实，画得柔软一些也不错。

后记

继《日本漫画大师讲座8》之后，又让我担任了作为该系列后续图书的《萌系美少年造型》篇的编著者，使我有机会充分沉浸于萌系美少女与萌系美少年这两个世界之中。

沉浸在这两个世界中之后，我才充分地体会到，属于同一类型的这两个世界在表现上貌似相同而实际上是有着本质的区别的。这种区别与男女之间难以填没的鸿沟并无二致。同时，我也由此领会到，所谓体面的男性其实是非常单纯的。

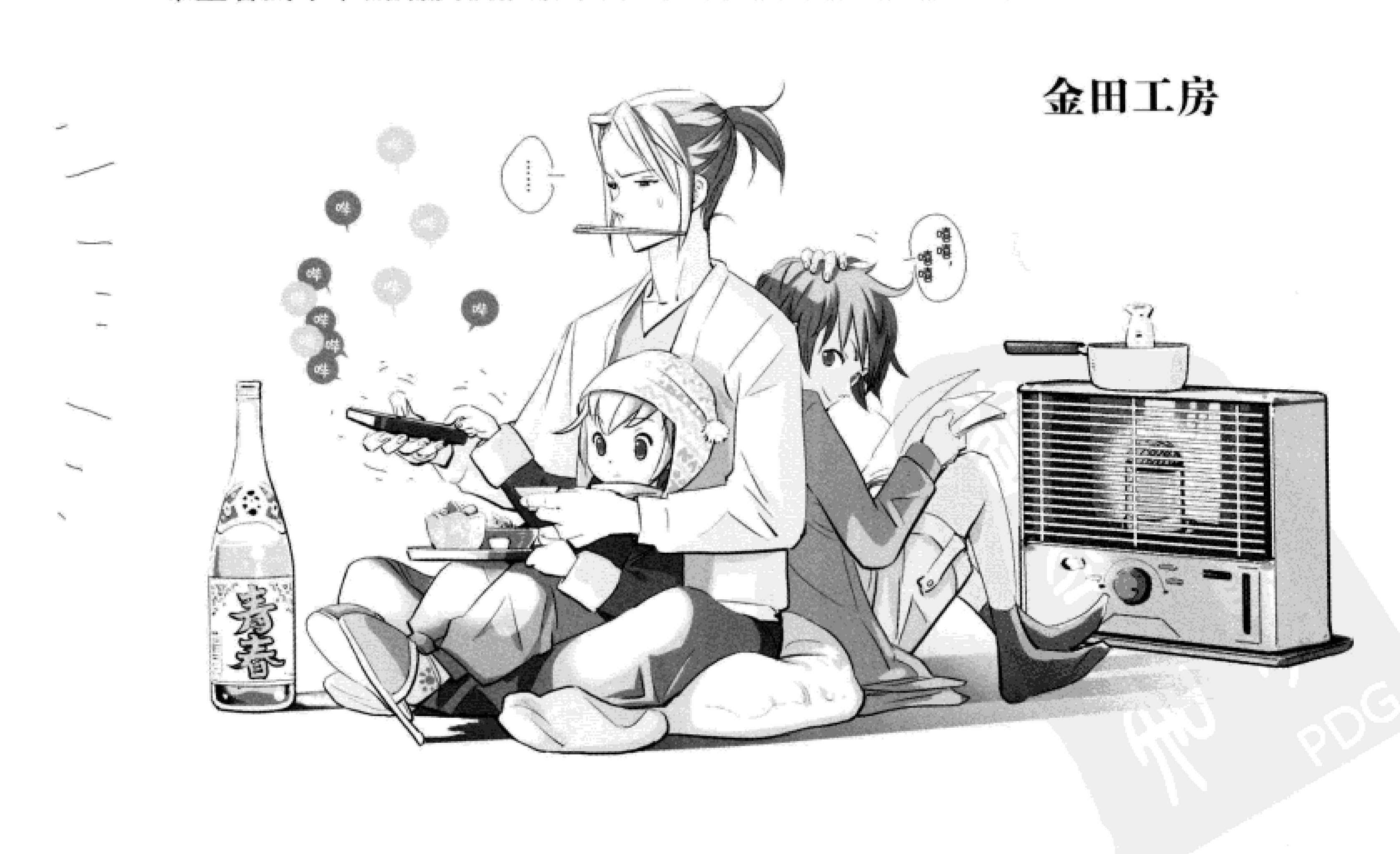
那么，在现实生活中女性又是怎样来把握处于单纯状态的男性的呢？本书所述的“男性辅助线”就是解说这个世界观的方法。

为了便于解说，书中将“男性辅助线”画成了标准的图像，其实大家完全可以脱手画一个圆圈，然后再在里边画上十字。因为，只有从你所特有的画法中才会诞生出属于你自己的原创人物。

在制作过程中，O小姐提供了女性所特有的感性解说，在此予以衷心的感谢。

希望看到本书的朋友们能够早日遇上理想中的萌系美少年。

金田工房





作者的素描草图

男性角色就该画得见棱见角！

即便是相貌如女孩子一般可爱的男孩，其内心也仍然是藏有“棱角”的。因此，描绘男性人物时，就要在其脸部或体型上表现出这种“棱角”来。例如，腮部、下颚、手臂和腿部的线条就需要画得挺拔有力。

本书卷头的彩页画的就是人物的手部，由此可见，指尖的形状和手握物体时的手部形状凸显出了棱角的感觉后，就使人物显得更为男性化了。然而，实际的男性体格的关节处往往是凹凸明显且极为生硬的，在创作漫画时，也可以将其画得圆润一些，创造出更为优美的体型来。

角丸圆